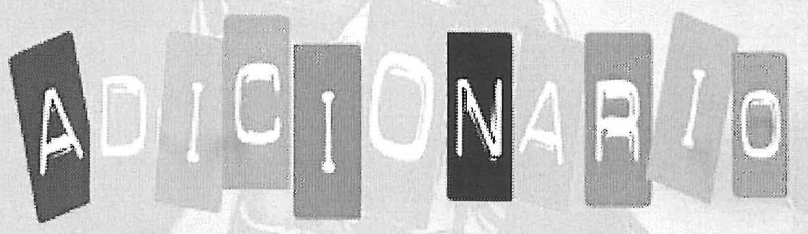
SD MESXES

Número 13 ~ Agosto 1999 ~ 550 ptas ~ 3 Uros



SD MESXES #13 - Agosto'99 - 550 ptas / 3 uros



¡¡ Incluye panfleto subversivo al uso !!



Sumario maquetado con tecnología KMM-MRD (Konami Man Maqueta Mientras Ramoni Duerme)

Club MESXES
C/. Manacor 16, 1º 1ª
07006 Palma de Mallorca
Baleares (SPAIN)
telf 971 46 17 13

email: ramoni@mallorcaweb.net
konamiman@geocities.com
web: http://.mesxes.msx.tni.nl

c/c Caja Postal: 29-91.392.819

Algún día, cuando la humanidad se haya convertido en una vulgar masificación de gentes sin consciencia ni sabiduría alguna, víctimas del consumismo, la ignorancia y el poder de unos pocos, existirá un pequeño grupo de afortunados: aquellos elegidos que generación tras generación hayan heredado una humilde publicación de finales del siglo 20. Sin ser conscientes plenamente de su fortuna, se reunirán periódicamente en lugares oscuros y de reducidas dimensiones recordando el arte con el que sus antepasados elaboraban lo que empezó siendo un fanzine y acabaría elevandose a la altura de una religión.

Estos personajes conmemorarán emocionados a los fundadores de este movimiento conocido como "Secta" y sabrán, sin necesidad de preguntar que han conseguido lo que sus antepasados pretendieron: ¡Hacerse cargo!

Edita

Club MESXES

Redacción

Ramón Serna (*Ramoni / Ex-capitán*), **Néstor Soriano** (*Antonio, Redactor Jefe, Konamiman, ...*), **Marcos Rosales** (*Mato#34*), **Juan Salvador Sánchez** (*SaveR*), **Capitán Corbata**

Maqueta

Club MESXES

Portada

SaveR

Colaboran:

Ai Kitayama (*Aichán*), **Kyoko Koizumi**, **Chiho Nakama**, **Ramón Ribas** (*MdeA*), **Manuel Pazos** (*don Pazos*), **Armando Pérez** (*Periscop*), **José Antonio Lancharro** (*Lanchernobil*), **José Luis Lerma** (*Caballero Lerma*), **Mari van der Broek**, **S.T.A.R.** *-The Hostile Apostles-*, **Julián** (*Shan*)

Introduztierak

Ha llegado el fanzine que estabas esperando. Totalmente dedicado al mundo del MSX. Trataremos los temas de mayor interés para los usuarios, novedades nacionales e internacionales, japonesas, holandesas, y del resto del mundo, con artículos claros pero completos, grandes ideas y buenos proyectos.

A los más obsoletos puede que os suene la parrafada anterior. Enresulta que es ni ás ni menos que el inicio de la introducción (valga la rebuznancia) del ya casi arqueológico ***SD MESXES*** #1, que por si no os habeis dado cuenta, vio la luz hace exactamente cinco años. ¡Cómo pasan los herzios! Visto con la perspectiva histórica que ofrecen los años pasados y las vicisitudes experimentadas tal que bla, bla... pues eso, que parece que fue antesdayer cuando un ninio llamado Ramoni dijo "¡Vamos a hacer un fanzine, que nos ha dicho la seño que es muy diver!", a lo que el resto del clus respondimos con entusiasmo "Que sí, que te oigo... (pobre, está loco)". Aún no había japopayas en la secta ni un interés especial por tenerlas, no existían el Ramón 4 ni el Vehículo Unifamiliar Huevo-Twingo (el Mato, gran privilegiado, tiraba de Derbi FDS), la gran novedad de la temporada era el NestorDisk#1,,, Cuánta ilusión, cuántas horas de copy & paste como los parvulitos, cuánta puntualidad... estooo... pasemos a otra cosa.

Pues eso, que para regocijo de supersticiosos, hipersticiosos, hipertensos y DJTensos, hete aquí un nuevo ***SD MEXCKES*** (¿cuándo aprenderemos a escribirlo?) que viene a acontecer de ser el #13. Podríamos decir que hemos preparado un número especial por el rollo este del quinto aniversario, con multitud de sorpresas y bla, bla... pero ¡NO!, porque todos y cada uno de los ***SD MESXES*** son especiales, ponemos en ello toda nuestra ilusión, entrega y fervor obsoleto para que siempre tengáis en vuestras manos un excelente fanzain que os proporcione no sólo entretenimiento sino también sabiduría y prosperidad a lo largo de vuestra dichosa existencia (a ver si con esta parrafada cuela lo del enésimo megarretraso, que encima ha tenido como resultado un fanzain tan regularcillo como todos los demás).

Por lo demás, poco han cambiado las cosas desde el #12 e inmediatamente anteriores: el fanzain ha sido maquetado en un 50% en el último mes, y otro 40% má o meno en la ya mítica Noche de la Decadencia, en la que nos encontramos inmersos ahorina mismo. Lo de siempre: trabajo, estudios, gallinas en vinagre... el Ramoni duerme y yo, gran Konami Man donde los haya, me estoy encargando hasta incluso de esta sección, típicamente redactada por El. Pero en fin, parece que por los capitanes los años no pasan en balde. ¿Pasarán en botella?



La verdad está ahí dentro... ¡pasa la página!

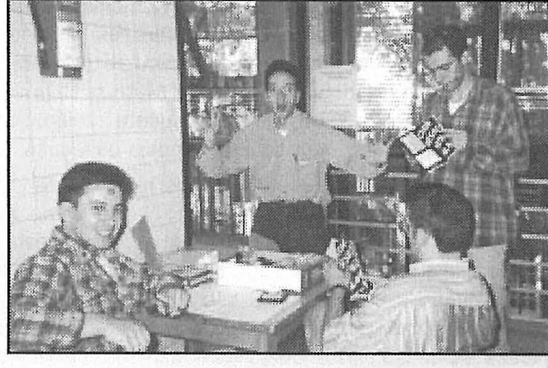
Acabo ya porque termino, no por otra cosa. Más rollo plasta en la conclusión. ¡Hala, que lo disfrutes con salud y obsolescencia, que lo demás son menudencias!

XV Ru de BCN

UNA DE GAMBAS AL AJILLO...

Como pasa el tiempo... hay que joderse... todavía no habíamos escrito el comentario de la XIV Ru y ya hemos vuelto de la XV... uff... esto no dice mucho a nuestor favor...

Sea como sea os voy a contar la impresión que a mi me dio esta última Ru de Barna, la XV, en la que no faltaron movidas, cachondeos y sectas varias:



...Y OTRA DE CALAMARES

Un tal día 1 de Mayo, cuando los mortales celebraban algo tan festejable como el día del curro, los más destacados de esta sociedad acudimos al lugar de encuentro habitual, las «Cotxeres de Sants».

Por nuestra aprte el camino fue como siempre de lo más accidentado. Por una vez habíamos conseguido reunirnos en el puerto de Palma a la hora exacta, sacamos las tarjetas de embarque sin problemas, nadie se olvidó nada de vital importancia y el barco no parecía estar hundiendose... ilusos de nostros pensamos que aquello sería el primer viaje sin problemas. Esta vez depositamos nuestra confianza en el *Fast Ferry* de la *Transme* que tenía que llevarnos a Barna en 4 horinas llegando al puerto de destino sobre las 1 de la noche, donde el Antonio junto al Periscop deberían habernos esperado pacientemente.

Obviamente al llegar no había nadie, y pa colmo una niebla del cagarse que anunciaba un cubrimiento de gloria asegurado.

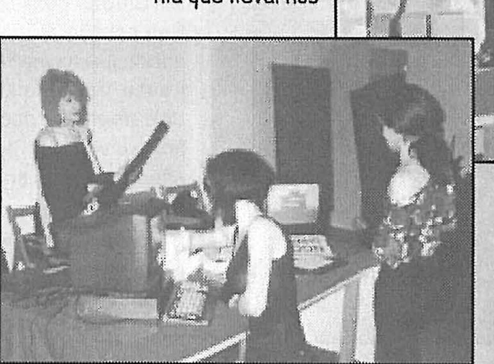
Ramoni (R): - *Vamos a esperar un poco...*

Todos (T): - No! Vamos a la Fumen!!

R: - *Esperamos un momento!*

T: - No! Vámonos!!

_*pause (10 minutos)*



R: - *Bueno, vale, nos vamos a la Fumen?*

T: - Ah! Vete a la Fumen, vete!!

R: - ...

Y al final acabamos todos metidos en un taxi camino de la Fumen aprendiendo como se le hace

una «escarola» a una paya con muchos granos...

Una vez allí el señior de la Fumen no nos quería abrir la puerta porque no sabíamos la contraseña (pa otra vez usaremos el «trucoguay» a ver si cuela) hasta que, al fin, apareció una furgo por la esquina por la que se asomaba un Persicop cualesquiera y un Antonio merecedor en aquel momento de n patadas en los dientes por hacimiento indebido de cargo.

Pos na, al final todo benne, el repartimiento de zulos fue satisfactorio y pudimos grabar la partida por si acaso.

BASURALONA. LA RU. LA XV.

Cuando llegamos a la Ru lo primero que pudimos contemplar fue un señor muy malhumorado (y no era el que os pensais) que nos echaba a patadas hacia la puerta con extraños mensajes subliminales tales como:

- *Fuera de aquí!*
- *A la calle!*

Ciertamente esta vez se tomaron un poco más en serio aquello que dicen siempre de que sólo pasen los que tengan que montar el stand, si bien nosotros obedecimos solo hasta que se despitaron y pudimos colarnos.



Minutos más tarde de este incidente empezaba la Ru, con una afluencia de publico más o menos ascendente hasta las 12 aproximadamente, momento en el que habían pasado por la entrada unas 110-120 personas (claro, que esta vez los del stand tambien contaban).

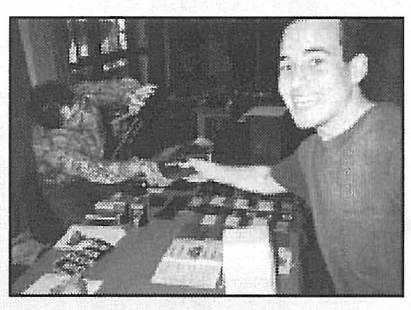
En cuanto al material que se exponía cabe destacar lo escaso que era. Podría decirse que apenas había nada nuevo y especialmente sorprendió lo vacio que estuvo el stand de segunda mano. A excepción de un videotizer por 23000 pelas y un Music Module por 25000 que llamaban la atención más por su precio que por su presencia se dejaron ver un par de discos duros, un ratón, varios zipketes usados y unos pocos Konamis, revistas y demases que siempre están y nunca se venden.

En cuanto a los demás stands y para evitar envidias ajenas empezaré por el nuestro, en el que, como era de esperar, no se encontraba el SD#13... Curiosamente algún pobre inocente se creyó el letrerito que con toda la mala uva el SaveR colgó diciendo que se nos había agotodo.

Pero esta pequeña crueldad merece perdón puesto que fue él precisamente el que salvó el prestigio del stand (o acabó de hundirlo) al presentar dos megaproducciones caseras como el NeoAutoejejome y el Kaotica, junto a un par de juoccos originales Japos que no se vendieron en la anterior Ru.

Por lo demás, en el stand de Vaj Club (lehenak pa los despitados) un disco de musicas del YS bastante aceptable teniendo en cuenta el precio de 250 pelas, pero ni rastro del próximo Lehenak, lo de siempre en el stand de MSX Men (Compass, Fighter Ragnarok, Animecha, Nuts, etc, etc), en un

stand «nuevo» un grupo de usuarios de «maquinitas obsoletas alternativas» ofrecía la posibilidad de asociarse, y además vendían pegatas de MSX bastante majas.



Por otra parte la AAM ofrecía el ACCNet en su stand y, al lado, un Remix de Power Replay, LPE y *.* made in Madrid ofrecían el hardware de costumbre (producciones LPE & Miri Italia), Xtorys varios y una lista de software original de segunda mano. Mira tú por donde pude comprar un Disk i/o Error, el #1 por 50 pelas... (lástima que la copia estuviera jodida!).

En otro stand los cachondos de MOAI Tech llevaron su fanzine MOAI#3 junto a un suplemento tal que MTDV#1 y MOONDOP#1, un disco de musicasa MoonSound. Por lo que vi acabaron vaciando su stand, asin que la cosa les debió ir benne.

Y ya para rematar los payos/payas/*s de The Hostile Apostles presentaron un cacho de demo del juocco de strip poker questán haciendo y vendieron un conversor Euroconector-RGB además de llamar la atención con sus originales vestimentas.



Y en cuanto a la Ru esto es todo. Sobre las 2h la cosa fue mermando y apenas si hubo gente despues de la hora de comer. Cabe destacar que se vieron más ganas y más animos entre la gente que en anteriores ocasiones, pero menos cosas que adquirir.

Lo que no se vió

Pero no os creais que la cosa acabó aquí. Por la noche hubo Chino de la Muerte donde nos reunimos y alzamos todos nuestras copas a la orden de un «*Vaya vaya Triboya*» al que respondimos juntos y al unísono «*Perisocoooooop!*». Y también hubo cachondeo de vuelta a la Fumen, especialmente cuando el SaveR y su ídolo, el MdeA se pusieron a juegar al mítico juego de *Konamis Boxing*. Ganó el Darriba en un solo Round... el pobre SaveR no se esperaba que su contrincante tuviera tanta habilidad con los mandos.



Acabose

Y ya para acabar un par de opiniones que me paecen oportunas:

1° A la AAM decirles que molaría un mazo que montaran las Rus entre puentes o festivos, porque a los que venimos de afuera nos resulta bastante doloroso viajar con el tiempo tan justo. Y cuando no se pueda, por lo menos celebrar la Ru en domingo, para tener tiempo suficiente de llegar y hacernos cargo.

2° Al Pazos, gran ausente, comunicarle que no se libra de las patadas en los dientes por el hecho de no venir, y que estas se van acumulando.

3° Al MdeA y al SaveR... que Konami ha hecho juegos más bonitos que el Konamis Boxing: está el Pippols, los Hiper Sports, el Athletic Land,...

4° A quien corresponda: Que es un palo que nunca haya papel de culo disponible en el WC de la Ru... menos mal que uno es precavido y mira antes, que si no...

Hasta!

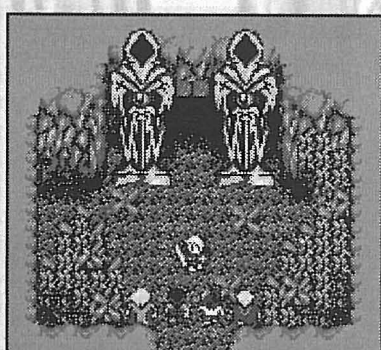
Ramoni



Saludos, mis intrépidos aventureros que teneis los cursores como guía y la barra espaciadora como arma (así cualquiera). Hallamosnos aquí dispuestos a continuar las trepidantes andanzas de Joshua & cía por esos mundos de Zilog.

Hallábamosnos recién llegados a **Panarch**, y lo primero que comprobamos es que aquí la gente no parece muy sociable: nadie nos quiere hablar, están asustados, dicen que algo horrible ha ocurrido, el rey está reunido, y no podemos ni salir del pueblo... pos vaya. Así las cosas, lo único que podemos hacer es irnos a dormir (en una de las casas circundantes), y al despertar resulta que Shirl y Lori se han dado el piro... pos vaya 2. En ese momento aparece el príncipe de aquellos lares, un tal Saamah, quien nos lleva a palacio. Allí está reunido el rey, **Xar**, con el ídem de Chelestra, **Kleitus XIII**.

Enresulta que se está repitiendo el fenómeno que hace algunos siglos ya se: las mujeres jóvenes del pueblo son abducidas y desaparecen para siempre jamás. En esta ocasión incluso la princesa **Cynthia** ha desaparecido, para desesperancia de la realeza. El sabión de turno dice que esto tiene algo que ver con el **Cañón de la Muerte**, un ídem muy profundo que hay por ahí cerca y que todos creen que está maldito. Bueno, al grano: que a cambio de la llave *Thaumiel*, nos pondremos el



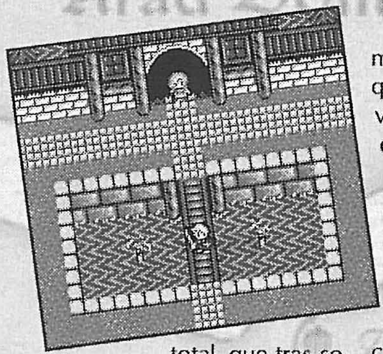
disfraz de Cherloc Jolmes y desfaceremos el entuerto. El príncipe **Saamah**, que se aburre un poco, se nos une.

Hora de moverse: lo primero que haremos será pasarnos por **Tear**, que resulta ser un pueblecito minero en el que los payos son bígamos (pos vaya 3). Para poder movernos a nuestras anchas por las minas necesitaremos permiso del alcalde para usar los ascensores, y el susodicho sólo nos dará el idem a cambio de un *Foxcharm* que tiene el trapicheador de artilugios de Chelestra. Pero claro, dicho individuo sólo nos lo dará a cambio de algún objeto raro, y no tenemos ninguno. Pos vaya 4.

Que no panda el cúnico, ya sabes lo que hay que hacer en situaciones como esta: darse un garbeo. Tras atravesar el cañón maldito por el pasaje de Callandra (porque todos los puentes que tienden al uso se caen, ush qué miedo) vamos a **Godan** y allí un tío que hay en una casa nos habla de Ramzu y sus sectarios (ya sabes, esos que están escondidos en una casa de Aspen), y dice que si volvemos luego nos dará un regalo. ¡Qué ilu! Pero, ¿qué significa «luego»? Pues «después de visitar a Ramzu de nuevo», claro. Ah, el barco hacia Chelestra sale de **Illian**, un pueblo muy bonito construido sobre un río.

(La pausa que refresca: desperdigados por **Callahorn** hay tres lápidas de esas con hechizos. De nada.)

Pos eso, Ramzu se volverá a enrollar porque parece que es lo único que sabe hacer: nos habla de unos bandarras llamados **Dreadlords**, y de que los druidas se mutaron en demonios, y bla, bla...



total, que tras sobrevivir a la paliza, volveremos a Callahorn (ya sabeis, en Hereka tomamos el barco hacia Panarch), y el tío raro ese de Godan nos da... una barca (ay quién maneja mi). Pos vaya 5, y pa qué queremos nosotros un barco. Pos pa explorar una cuevucha inundada que hay un par de pantallas abajo y a la derecha de Godan. Pero será capullo el tío, nos clava 5000 oros por la barquilla esa...

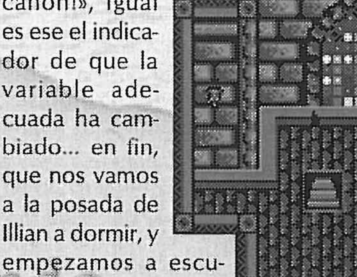
Pos eso 2, que nos ponemos a explorar la cuevucha y nos encontramos con una especie de *Azure Moonstone* (también hay un *Bronze Armour*, tú busca bien). ¿Será esto lo que le interesa al trapicheador de Chelestra? ¡Aru de aru! Así pues visitamos a este hombre (remiembra que está un pleín escondido, en la esquina más al suroeste -abajo y a la izquierda pa los Ryogas- del mapeado) y en efectivo, a cambio del *Moonstone* ese nos da el *Foxcharm*. Ya podemos volver a Callahorn, nos pasaremos por Tear y le daremos el invento al alcalde. Pos eso 3, que ya podemos minear a gusto. Parece ser que han encontrado una nueva veta de oro, pero no podemos explorar mucho porque aún la están apuntalando. Pos vaya 6. Por idem, que desperdigadas por las minas hay unas cuantas *Torilis Herb*, de esas que te recargan el maná ese.

¿Qué dirías que hay que hacer ahora? Pues un poco de turismo: vamos a darnos una vuelta por Illian, ese pueblo marinero tan bonito. O dos o tres vueltas. Las que hagan falta, hasta encontrarnos con un payo que nos dice «Me han contado una historia de un idem que bajó al Cañón de la Muerte...» Otia, esto es interesante. ¿A quién conocemos que cuente historias de ese tipo? ¡Claro! A Gregg, que vierte su verborrea en la posada de Port Fargo, en Fernando. En efectivo, vamos pallá y el buen hombre está contando a la concurrencia cómo una vez bajó al cañón ese. Le pedimos más detalles y nos dice que falen, pero que ahora está ocupado; quedamos dentro de unos día en la posada de Illian. Pos vaya 7.

¿Y ahora qué? ¿Cómo hacemos que pase el tiempo? Pues ni idea, tú; no sé qué es lo que hay que hacer exactamente para que la variable «tiempo» se incremente lo suficiente. Yo lo único que te puedo decir es que me pateé de nuevo todos los sitios anteriormente explorados, hablé con tol mundo, y ya desesperado se me escurrió ir a la posada de Illian, ponerme a dormir y... ¡sorpresa! Al despertarme, Gregg me estaba esperando en la habitancia de al lado. Pos vaya 8.

A ver qué nos cuenta este hombre. Que hay un monstruo que se despierta cada 34 eones y se alimenta de sangre femenina... que le ayudó a **Allanon**, el último druida, que fue con él... que para bajar necesitamos la ayuda de **Syrion**, una especie de espíritu del viento... que Syrion está en el **Hall of Druids**, ese sitio de Chelestra en el que nos desintegran si entramos... y que para que no nos desintegren necesitamos algo llamado *Black Irix*. ¿Y dónde está esto? A pos ni idea. Genial. Pos vaya 9...

Pos eso 3, otra vez a patear mundo sin saber qué hacer. Pista: en Panarch hay un tío que antes sólo lloraba, y ahora dice «¡Hay que acabar con el monstruo del cañón!», igual es ese el indicador de que la variable adecuada ha cambiado... en fin, que nos vamos a la posada de Illian a dormir, y empezamos a escu-



char voces. No es que ya nos hayamos vuelto locos, es el famoso hombre de negro, que empieza a decirle a Joshua que no se rinda, que tiene que salvar a Cynthia (paece que utiliza una de las llaves mágicas como pendiente, pos vaya 10), que entre sólo en el Hall of Druids ese, y por fin lo interesante: que el Black Irix lo tiene **Stevan**, el mandamás de **Altara**. ¡Por fin! Vamos pallá.

Al llegar, malas noticias: Stevan dice que el Irix ese se lo robaron tiempo ha, y que al ladrón lo tiraron al **Pit of Doom**, una especie de pozo que hay en la prisión Dunfree, del que nadie ha salido nunca vivo. Bueno, alguien sí: un tal **Lews Therin**, al que indultaron por haber conseguido salir de allí. Ahora vive solo en una casa cerca de Altara. Pos a por él.

Enresulta que el Lews ese dice que sin él nunca podrían salir del Pit ese, que está lleno de lava y monstruos (huy ké miedo) y sólo él conoce la salida. El plan es ir todos arrejuntaos y rebuscar en los esqueletos hasta encontrar el Irix, plan al que lews se une tras encontrar Saamah un argumento convincente («¿Hacen un par de kilitos de oro?»). Pos eso 4, vamos a **Yrandai** y le soltamos el cuento al príncipe, quien nos dice «Estáis locos, pero falen, falen, os enviaré un par de guardias a la entrada del Pit ese». Pos eso 5, vamos (es una pantalla del palacio en la que hay



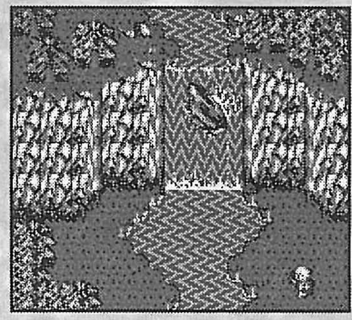
esqueletos y un bujero mu grande) y bajamos de una forma un tanto brusca (suerte que abajo hay agua).

¿Y ahorina? Pos a rebuscar en los esqueletos. Cosa rara: primero tendrás que patearte todo el mapeado, comprobarás entonces que ningún esqueleto tiene el Irix. Entonces vuelve a hacer lo mismo, y encontrarás el irix en un esqueleto que antes no lo tenía (estos de Umax, qué graciosos...) O igual aparece a la primera pero yo no busqué bien. Bah, qué más da. El caso es que ahora hay que salir: ponte en la pantalla en la que empezaste, y vete a la izquierda. A partir de aquí empieza a bajar como un condenado, hasta que empieces a ver agua en vez de lava. Sigue bajando hasta que se acabe el camino y te encuentres un lago: ahí es, ahora sólo hay que bucear un poco y saldremos en medio del **Well of Souls** de Chelestra.

Pos eso 5, vamos al Hall of Druids. Antes de entrar, a Joshua le entra una gallinitis aguda y dice «No me fío... vamos a pedirle más informeshon a Gregg». Pos vaya 11... en fin 2, volviendo a Illian. Gregg nos dice que hay tres peligros: unas esfinges que si las miras te vuelves de piedra, unas voces que te vuelven loco, y un suelo del que salen dientes que te comen. Qué bonito, parece Port Aventura. Hay otro problemilla: Syrion tal vez nos bajará al Cañón, pero no puede subirnos... necesitamos una magia llamada *Travelling*, cuya lápida aprendetoria no sabemos dónde está. Bueno, lo primero sigue siendo lo primero: vamos a preguntarle a Syrion si será bueno y nos bajará al cañón, después ya veremos.

Pos eso 6, volvemos al Hall y en efecto, podemos pasar sin ser desintegrados. La voz esa del hombre de negro nos presta la ayuda moral/psíquica/sectaria suficiente para pasar las dos primeras pruebas, para pasar la tercera debemos usar nuestra innata pericia (obsoletos power) y tampoco es tan difícil (graba la partida cada dos pasos, para por si). Llegamos a una habitación

en la que hay un cofre, dentro del cual vive Syrion (hay gente que se conforma con poco). Este nos dice que la humanidad está en peligro (qué original) y bla, bla... en fin 3, que nos ayudará si le damos el Irix, para que nadie pueda volver a darle el coñazo. Aceptamos barco.



Queda lo del hechizo Travelling. Pos vamos a preguntarle a **Sorylea**, que es un viejecito muy simpático que se pasea por uno de los sótanos de Panarch. Pos eso 8, nos cuenta que el hechizo está grabado en la torre **Ghenjei**, que está en **The Lost Plain**. Si miras el mapa, verás que esa zona es inaccesible por culpa de las montañas... pos vaya 12... peeeero hace eones alguien cavó un tunel a través de las montañas, manque vete a saber ande está.

Hum... pensemos por una vez: ¿quiénes son especialistas en túneles? ¡Nuestros amigos los mineros de Tear, claro! Vamos pallá y, oh, qué casualidad más casual, ya podemos entrar en la nueva mina (es la pantalla con el ascensor más alto); y oh, enorme coincidencia, dentro han descubierto un pasaje antiguo que lleva directamente a The Lost Plain (no sé, no sé... pa mí que estaba todo preparao...)

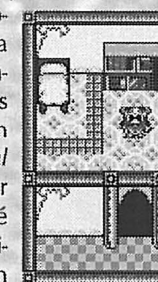
En fin 4, que en el centro de las Plains esas hay una torre, en ella encontraremos la lápida con el hechizo (sólo Joshua puede aprenderlo). Ah, por los alrededores de la torre hay otra lápida, con *Restore 4*. Ya podemos invocar a Syrion: lo haremos desde el puente roto que hay al borde del cañón. Así lo hacemos, Syrion aparece, nos duerme, y al despertar...

Joer, al despertar estamos enchironaos. Siempre tiene que salirnos algo mal. Menos mal que nos sueltan pronto. Son unos bichejos pequeñajos, los **Gegs**, que viven dentro de una caverna en el cañón; nos llevan ante su jerifalte, al que le soltamos la historia. Este nos cuenta que el bicho en cuestión es **Baalzamon**, capaz de teletransportar su mente sin mover su cuerpo (aaaanyos). Vive en el templo **Samarkant**, al oeste del poblado de los gegs. Tras la charla nos dejan libres para ir a machacar al demonio (allá nosotros).

Pista: si sales de la caverna, soportas la explicación de Saamah sobre el supuesto origen de los gegs y vuelves a entrar, los idems ya nos hablarán, lo cual es útil porque podremos comprar armas y pociones (que rulen las *Helix Herb*). Pos eso 7, salimos de, y vamos al templo ese.



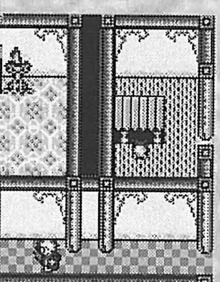
Oh, qué bonito, hay unos dibujitos en el suelo que si subes te tele-transpor-tan... y enemigos desos que si los matas te dan oro y experiencia (ya tocaba). Pista: observa unas botellitas naranjas que hay en varias habitaciones; son algo llamado *Red Vial* y las podemos coger (no, aún no sé pa qué sirven). En otra habitación encontrarás un



cofre con un *Cloak of Hiding* (ya sabes, eso que si te lo pones ves pasadizos y roñas ocultas).

Así, entre tele y transporte, llegaremos a una puerta que está viva (a saber cuánto hace que no la limpian). Y va y nos dice, toa chula ella, que sólo podremos pasar si tenemos nivel 30... ¿nivel 30? ¡NIVEL 30! **¡¡PERO SI YO SOLO TENGO EL 25!!** ¡¡¡AAAAARGH, QUE AGONIA!!! Tardaré aaaaños en alcanzar el nivel 30, ¡Y EL FANZINE SALE LA SEMANA QUE VIENE!, así que aquí se acaba el comentario. Si quieres saber cómo sigue el juego, juega, o espera tres meses (bueno, cuatro... er, quizá cinco... ¡bueno vale, espera N meses, con 3<N<34!), o léete la Che-nostar que seguro que hace tiempo que ya han sacado el comentario completo del juego (pero allá tú si te pasas a la competencia). O sal a tomar el aire, que de vez en cuando conviene. ¡Hasta el próximo número!

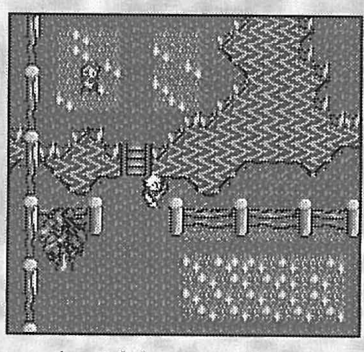
- *Hala Ramoni, ya puedes maquetar esto; rápido, rápido...*



- *A borejam... ¿ans? ¿¿Sólo tres páginas??*
- *Bueno... ej que...*
- **¡¡NO PODEMOS PUBLICAR UN ARTICULO TUYO DE SOLO TRES PAGINAS!!** (palabras textuales del Ramoni, lo juro) *Venga, ¡a seguir jugando pero ya!*
- *Es que... nivel 30...*
- *¡Nada de excusas! ¡¡A jugar* ***YA!!***
- *Snif... bua... ogro...*
- *¿Qué decías?*
- *Nada, que qué tijeras tan bonitas...*

En fin 5, cosas que pasan cuando uno tiene un capitán malvado y despiadado... pos eso 8, que después de estar jugando un día entero sin apenas parar conseguí llegar al nivel 30 (dioj mío... no me siento los ojos...) y la puertecita de los cojines me dejó pasar.

Tras la puerta ese encontrarás la continuación del laberintoide, pero ahora tiene truco: los teletranportaderos no son reversibles, uséase que si vuelves a entrar en el mismo del que has venido, vas a parar a otro sitio. Pero sí son circulares: entrando tres o cuatro veces sí vuelves al mismo sitio. Bah, no es tan complicao. En fin 6, que por ahí perdidos tienes que encontrar un *Spirit Sword* (que viene de granos porque hace aparecer a los bichos que se esconden en plena lucha), un *Large Steelsghield*, y... una especie de fantasmitas en una habitaroom, que dicen que

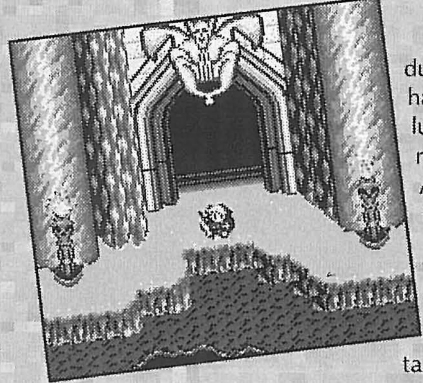


son los **Sylphs**, y son **Creatures of Fairy** (pos yo prefiero el Mistol).

Los Sylphs estos nos cuentan una historia significuriosa: enresulta que hace eones, encerraron aquí a **Baalzamon**, que no es sino un dragón mu malo mu malo, y se quedaron provisionalmente a guardarlo hasta que recibieran ayuda. Pero por problemas burocráticos o algo, la ayuda nunca llegó, y ahí estan encerraos desdentonces; que por favor lo matemos que tienen ganas de salir a tomar una cañita. Ah, y que sólo le hace daño la *Silver Sword*. No hay poblema porque el Gegg armero la vende, asín que cuando tengas 35K oros vuelve a la cuevucha y cómpremele.

¿Ya la tienes? Benne, ya podemos continuar. Pista pa no perderte nel laberinto: cuando pases por la puerta esa de las narices, sube en el primer teletransportador que veas; entonces vuelve a entrar dos veces en el idem al que vayas a parar, después vas dos pantallas a la izquierda, subes y te encontrarás una puerta que te lleva a un pozo o algo asín. De nada.

Endeborejam: en el pozo ese cogeremos un barco y nos pon

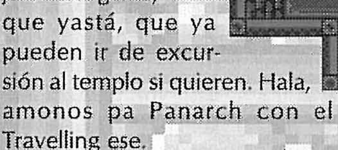


dremos a dar vueltas. Y así nos quedaremos, dando vueltas eternamente, a no ser que descubramos cómo Bil Gates se abren las dos puertas y las dos rejas que nos barran el paso (sí, sí, se dice asín). Empecemos por las puertas. Están en dos pantashas en las que además de la puerta, hay una entrada ya abierta (que no lleva a ninguna parte, ofcoursemente) y cuatro columnas. Pues benne, has de situarte justo en el punto medio entre las dos columnas más separadas, y la puerta cambiará de sitio. Qué chorrada, ¿veridez? Vale, seguro que tú sólo habrías tardado 3 horas en descubrirlo, y no 34 como lo. Pos eso 9, que lo que encuentras tras las puertas son dos armas: *Small Silvershield* y *Large Steelshield*.

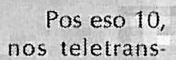
Las rejas. Están las dos en una pantasha, y tienen dos columnas enfrente cada una. A estas bajuras tú, asaz perspicaz (luego te lo traduzco, Saver), supondrás que hay que hacer algo con las columnas pa que se abran las rejas. Pos más o menos. Atençao: a lo primero, ponte en la parte de la derecha y pasa por la derecha de la primera columna, y luego por la izquierda de la segunda... y yastá, reja abierta. ¡¡Cagonla-putadoros, lo que me costó a mí descubrir esto!! En fin 7, que una vez abiero el paso, sigas palante hasta encontrate un teletrans-portador, a la izquierda del cual hay una reja. Subiéndote en el primero se abrirá la segunda. Ahora vuelve patrás.

Atención que ya casi estamos: ahora vuelve a la pantalla de las dos rejas, pero por la parte de la izquierda. Esta vez pasa primero por la izquierda de la primera columna y luego por la derecha de la segunda, y ya tienes vía libre. Tira palante, pasa por el camino que has abierto antes y...

¿Y a quién dirías que nos encontramos? Sí señor, a Baalzamon en persona. ¡Qué bien, por fin algo de movimiento! Remiembra que sólo la espada de plata (*Silver Sword* pa los que) le hace daño, pero también puedes probar con el hechizo *Lighting*. Ná, que al final nos lo haremos cargo y saldrá Lori, diciendo que la princesa Cynthia está benne pero que a Shirl le falta mucha sangre (era lo que merendaba el dragoncillo ese). La peña se teletransporta a Panarch y nosotros vamos a decirle a **Elder** (un Gegg mu sabio questá donde estaba antes el jefe desta gente) que yastá, que ya pueden ir de excursión al templo si quieren. Hala, amonos pa Panarch con el Travelling ese.



Aquí nos dicen que Shirl está hecha polvo pero se recupererá, y para nuestra desgracia enresulta que Cynthia no tiene el pendiente, se lo robaron los demonios o algo cuando estaba encerrado. Pos vaya 13. A, y el rey nos dará 10K oros en agra-dezancia por los servicios prestados (¿sólo eso? ¡Pero si es el rey! ¡¡Tacaño!!) En fin 8, ya que tenemos la llave Thaumiel, vamos a ver a Danzig pa que nos diga dónde está ahora la llave esa, de nombre *Belfegor*.



Pos eso 10, nos teletransportamos a Amok y allí el vejete este nos cuenta que la llave está en **Arad Doman**, concretamente en el monasterio **Kir**, un ídem

abandonao, allá por el **Blood Swamp**. Poblema: pa llegar allí hay que cruzar el río **Enriling** desde Illian, pa llegar al **Tar-win's Gap** y de ahí parriba hasta el Blood-swamp. Poblema: no tenemos barco. Oh...

Pos vaya 14, ¿y ahora qué hacemos? Pues lo habitual en estos casos: dar la vuelta al mundo y hablar con todo el idem. Y hete aquí que al pasarnos por Thely, en Seth nos cuentan que Sartan ya está reconstruido, y esta noche harán un festorro pa celebrallo. ¡Otia, pos vamos pallá! En efectivo, Seth vuelve a estar en pie; en la posada nos confirman lo de la fiesta, y con las mismas nos echamos a dormir. Al despertar, la fiesta ya ha empezado. Ahora tienes que hablra con tol mundo, y en esas que conocerás a **Cullyn**, un payo que acaba de llegar desde Callahorn. Pos qué bien... ahora iremos a la pista de baile y mientras Joshua y Lori se ponen a bailotear, el resto de la panda iremos a darle la tabarra a Cullyn. Este nos cuenta lo que ya sabíamos: que para llegar a Arad Doman es necesario cruzar el río Enriling y para eso hace falta un barco. Volvemos a la pista de baile y le decimos a Joshua que ya está bien de cachondeo, y que venga, que esto es serio. Volvewmos a interrogar a Cullyn hasta que nos confiesa que tiene un amigo en Illian, un tal **Dannyn**, que gustoso nos prestará un barco. Pos ya sabemos todo lo que; ahora a dormir que mañana hay curro.

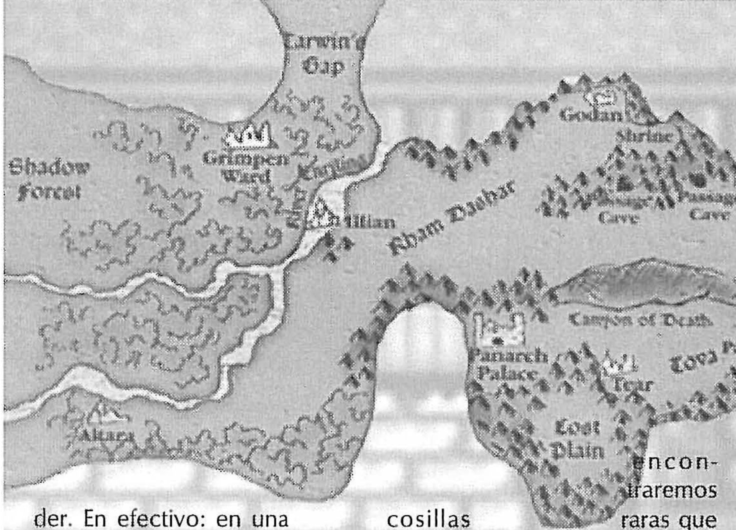
En yendo a Illian encontarremos al Dannyn ese en una pantalla en la que antes no había nadie; tras pasar la noche en la posada dispondremos de su barco... y ya estamos en el otro lado. Rastrea bien el **Shadow Forest** y el **Anan' Gore** porque hay hechizos interesantes escondidos (*Melt Spell, Group Heal 4, Freeze* y *Enchant Heal*). A lo que íbamos: el primer pueblo que nos encontraremos es **Grimpen Ward**, que está lleno de chorizos y maleantes (si nos alojamos en la posada nos intentarán atracar, ¡uró!); ya en Anan' Gore está **Bobyr**, en cuya posada Sorycha reconoce a una paya a la que hacía eones que no, y nos deja pa hablar con ella un rato. Muy cerca está El Blood Swamp en el que se halla el monasterio, pero hay una puerta que no nos deja pasar. Y en **Luan**, el pueblo con castillo incorporado que está en la otra punta, no sacaremos nada en claro por ahora. Pos vaya 15...

¿Y ahora qué? Pues la consabida vuelta al mundo. Por ejemplo, si nos pasamos por Aspen, Ramzu nos dirá que no tengamos miedo del hombre de negro, que es un amigo; y uno de sus colegas nos regalará una *Life Potion* (tiene más, pero estas ya las vende); y por ejemplo 2, el armero de Panarch nos regalará varias armas de plata (¡omola!). De paso que estamos en Panacrh, hablaremos con las payas que pululan por ahí, ya que una nos dirá que los Red Vial que tenemos son venenosos.

De vuelta a Bobyr, Sorycha nos dirá que la paya era su novia tiempo ha, y que le había perdido el rastro, y ahora que la ha encontrado se queda a vivir con ella... en fin 9, uno menos pa las peleas. Pero si es nif.

Volveremos a Grimpen Ward y aquí haremos el negocio del siglo. Explicome: un viejales que hay en una casa nos dice que los Red Vial son muy codiciados por esa zona, y hasta incluso los podemos ven





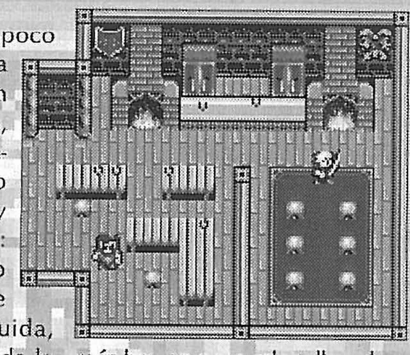
der. En efectivo: en una casa en la que antes nos echaban a patadas, ahora nos darán 1000 oros por cada uno, ¡y hay por lo menos catorce repartidos por Samarkand! Aaaños. Pero eso no es tolo: el mismo payo nos venderá una llave maestra (*Masterkey*, por si) con la que podremos abrir puertas antes inabribles. ¡Otia! Manque es un poco cara, ¡cómprala! Hay a lo menos tres puertas que podemos abrir con esta llave: una está en Tower of Gengei (donde estaba el Travelling), otra en el pozo de las puertecitas y las rejitas en Samarkand, y otra en la caverna que hay al norte de Fernando; tras estas puertas antaño impenetrables encontraremos cosillas raras que podemos o bien vender al Artifact Trader de Callahorn por un pastón, o bien guardarlas para por si nos sirven más adelante nel ju-ego (que no creo, pero bué... tú eliges).

Pos eso 11, que ahora ya tenemos más pasta, pero segumos sin poder entrar en el Blood Swamp. ¿Qué se suele hacer en estos casos? Pues está claro: ir a Luan y hablar con una yaya que se pasea por la calle, la cuala nos dirá que para entrar en Blood Swamp no tenemos más que pasar por la puerta. ¿Eins? Pero si está cerrada... ¡¡JA!! Pobres ignorantes, ¿es que no sabeis que dicha yaya tenía asociada la variable que regulaba la apertura o cerrancia de esa puerta? Pos eso 12: que ahora está abierta. Hala, vamos pallá.

En el Swamp ese, aparte de enemiguillos y una de esas lápidas con hechizo (*Gods Armour*), encontraremos el monasterio Kir ese. Pero claro, adivina adivinanza... ¡premio! La puerta por la que se entra al susodicho está cerrada. ¡Esto me pasa por jugar en domingo! Pero que no cunda. Ahora lo que tenemos que, es ir a Luan y charlar con el posadero. Este nos cuenta la historia del monasterio: los monjes estaban locos, y el abad, **Shaidar Haran**, el que más; dominaba la magia negra y un buen día mató a los monjes, pero no del todo, porque los convirtión en muertos vivientes (qué detalle), y hace lo mismo con todo aquel que osa acercarse por allí. Vale, pero, ¿y la puerta? Pues resulta que se abre y se cierra con el viento; traducción: si ahora vamos otra vez allí nos la encontraremos abierta. ¡Sí señor! ¡Me encanta este juego: las puertas se abren hablando con alguien que se digne decirte que están abiertas! Aaa-aaños...

En fin 10, que ya estamos dentro del monasterio de las napias. Lo primero que te encontrarás es un hechizo nuevo, el *Cleanse Spell*; y cuando rebusques un poco más encontrarás armamento: *Platina Shield, Platina Armour* y *Large Silver-shield*. En una habitación nos encontraremos con un





gos, acaban siendo un poco previsibles...) Total, que la pared explota y aparecen Dave, Collart, Panamon, y... tachán tachán (suspense)... ¡¡el hombre de negro en persona!! Pero no hay tiempo para autógrafos: resulta que dicho sujeto es ni más ni moins que **Allanon**, el último druida,

payo muy raro que en un plis se convierte en cinco (porkeske vienen a yudarle), no es más que Shaidar y sus muertos desmuertos; nos encierra en un calabozo y nos dice que dentro de unos días nos desmatará (como se llame) y seremos parte de su ejército, o secta, o lo que sea. Pos vaya plan de vacaciones...

¿Y qué dirías que pasa ahora? A ver, piensa un pixel: ¿qué pasa siempre cuando estamos encerrados y no podemos salir por nuestras mitades? Exacto: esperamos un poco y ¡vienen a rescatarnos! (Es lo malo de estos jue-



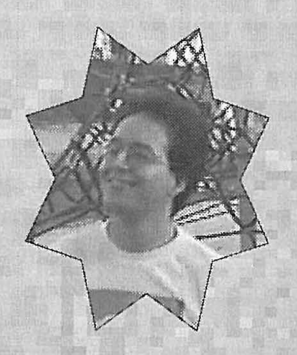
quien rescató a Dave cuando le habían encerrado unos monstruos; gracias a Collart y Panamon nos localizó (o algo así) y aquí está. Y hay malas noticias: el **Warlock Lord** ese está arrejuntando un ejército pa apoderarse del mundo cuando tenga tolas las llaves (las Kliffoth esas), uséase que más nos vale encontrar nosotros las que podamos antes que él. Más cosas: que el único capaz de vencerle es Joshua (nombre verdadero: Bayle Domon, insiste) con una tal *Sword of Bremen.*

Acabáramos: que ahora Allanon se va a **Saldea** a facer unos negocios, y nosotros rebuscaremos por las cuevas colindantes la llave Belfegor esa de marras; llegaremos a las cuevas esas a través de una puerta del monasterio que antes no se abría (lo que yo os diga: las puertas de este juego tienen un cachondeo...) Por cierto que Dave se nos une, pero el muy jodío tiene nivel 11 y además hay que armarlo y llevarlo a recorrer mundo para que aprenda hechizos atrasados. Ya te vale...

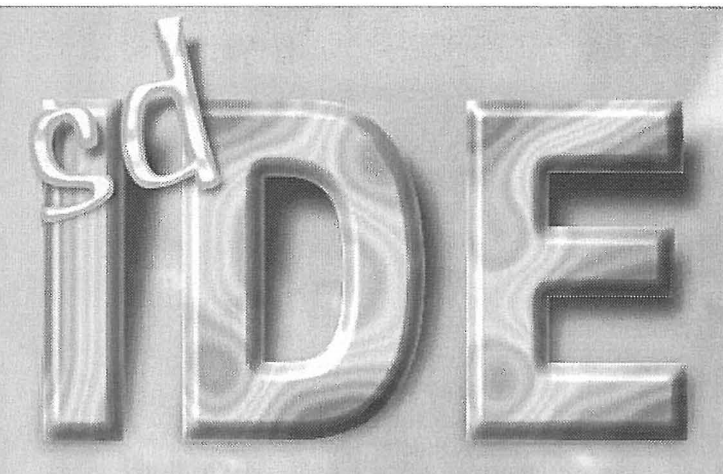
Ya estamos en las cuevas, ¿y ahora qué? Ahora podeis seguir por vuestra cuenta o poneros a jugar al tetris, porque lo que es lo, clausuro este comentario hasta por lo menos el ***SD#14***. Hala, me voy a maquetar esto; ¡hasta que!

Clasificacion final

POS VAYA - 15
POS ESO - 12
EN FIN - 10



Konami Man



Ala!, como el Armando ya no quiere saber nada de los probes usuarios del interface IDE, alguien tenia que hablar del idem.... digo yo, no?

Pues he aqui toda la vida y milagros sobre dicho interface que «por el momento» todo programador que se precie deberia conservar.

No se si va a quedar un poco demasiado tocho el articulamen. Y sino da igual, que para eso sale una ***SD-Mesxes*** cada muuuuucho tiempo!

Nota: Todo lo aqui acontecido, se basa unica y exclusivamente al interface IDE de sunrise (es que he visto por ahi algun que otro artilugio IDE para el MSX).

Venga, vamos a lo que importa...

EL IDE A BAJO NIVEL

El interface tiene una FLASHROM de 128kB, dividida en 8 segmentos de 16kB cada uno. Solo se puede ver un segmento a la vez. Dicho segmento se encuentra en el rango de direcciones 4000h-7FFFh.

Para seleccionar un segmento tenemos que escribir un byte en la direccion 4104h. Esta direccion tambien se utiliza para habilitar los registros IDE. El significado de los bits está en la tabla 1.

Nota: Aunque la direccion 4104h sirva para todas estas cosas, cuando leamos de esta direccion conseguiremos el valor que esta tiene almacenado. Con lo cual quiero decir que 4104h puede ser utilizado para almacenar código de un programa cualesquiera.

bit 0:	0 = registros IDE deshabilitados
	1 = registros IDE habilitados
bit 1,2,3,4:	reservado
bit 5,6,7:	número de segmento de la FLASHROM (0..7)

Tabla 1: selección de segmento

Cuando los registros IDE estan habilitados, estos registros se pueden encontrar entre las direcciones 7C00h y 7EFFh.

Hay un total de 16 registros IDE, algunos de ellos todavia no son utilizados. Todos son de 8 bits, excepto el *Data Register* que es de 16 bits (Omola!).

Los 16 registros IDE estan en el rango de direcciones 7E00h-7E0F, pero tambien en 7E10h-7E1Fh, y tambien en 7E20h-7E2Fh, ... 7EF0h-7EFFh. Aunque se recomienda utilizar solo las direcciones 7E00h-7E0Fh.

Como el *Data Register* es de 16 bits, se accede al el de la siguiente forma: cada word (dos bytes) en el espacio de memoria contenido en 7C00h-7DFFh pertenece al *Data Register*. Por ejemplo, si alguien quiere escribir un word en el *Data Register*, puede escribirlo en la direccion 7C00h/7C01h o en la direccion 7C02h/7C03h o en la direccion 7C04h/7C05h, etc.

Esto tiene la siguiente ventaja: cuando se quiere leer o escribir sectores en el disco, se leerian o escribirian 256 words(= 512 bytes = longitud de un sector) en el *Data Register*. Como el *Data Register* puede ser accedido mediante todo el rango de memoria 7C00h-7DFFh, se podria usar una simple instruccion LDIR para toda la operacion de transferencia.

Ejemplos

Lectura del dispositivo IDE a memoria:

```
LD HL,7C00h
LD DE,destino
LD BC,512
LDIR  ;Se leen 256 words
      ;del Data Register
```

Escritura en dispositivo IDE desde memoria:

```
LD HL,origen
LD DE,7C00h
LD BC,512
LDIR  ;se escriben 256
      ;words en el Data
      ;Register desde
      ;memoria
```

Nota importante: Cuando se escribe en el byte bajo del *Data Register*, se almacena temporalmente en el interace. Cuando se escribe en el byte alto, este byte y el byte bajo que ya estaba almacenado son mandados al dispositivo IDE. Asi que el byte bajo siempre deberia ser escrito el primero.

El siguiente codigo es INCORRECTO:

```
LD A,bytealto
;asi se envia un
;byte aleatorio:
LD (7C01h),A
LD A,bytebajo
LD (7C00h),A
```

Deberia ser asi:

```
LD A,bytebajo
LD (7C00h),A
LD A,bytealto
LD (7C01h),A
```

Cuando se quiera leer del *Data Register* se deberia hacer asi:

- Primero leer el byte bajo; el word completo es leido del dispositivo IDE y el byte alto se almacena temporalmente en el interface IDE.

7E00h:	*(lectura/escritura)*: Data Register
	No deberia ser usado, usar **7C00h/7C01h** en su lugar.
7E01h:	*(lectura)*: Error Register
	(escritura): Feature Register
7E02h:	*(lectura/escritura)*: Sector Count Register
7E03h:	*(lectura/escritura)*: Sector Register
7E04h:	*(lectura/escritura)*: Cylinder Low Register
7E05h:	*(lectura/escritura)*: Cylinder High Register
7E06h:	*(lectura/escritura)*:
	bit 0-3: Head Register (0..15)
	bit 4: 0 = registros maestro seleccionados
	1 = registros esclavo seleccionados
	bit 5: reservado
	bit 6: 0 = utilizacion de direccionamiento CHS
	1 = utilizacion de direccionamiento LBA
	bit 7: reservado
7E07h:	*(lectura)*: Status Register Bits mas importantes:
	bit 0: 1 = Ha ocurrido un error
	bit 3: 1 = Peticion de datos
	bit 7: 1 = Ocupado
	(escritura): Command Execute Register
7E08h:	utilizado solo por dispositivos IDE especiales.
7E09h:	utilizado solo por dispositivos IDE especiales.
7E0Ah:	utilizado solo por dispositivos IDE especiales.
7E0Bh:	utilizado solo por dispositivos IDE especiales.
7E0Ch:	utilizado solo por dispositivos IDE especiales.
7E0Dh:	utilizado solo por dispositivos IDE especiales.
7E0Eh:	*(lectura)*: Alternate Status Register
	(escritura): Device Control Register
7E0Fh:	Utilizado solo por dispositivos IDE especiales.

Tabla 2: registros ATA-IDE

- Ahora leer el byte alto, y asi se devuelve el valor anteriormente almacenado en el dispositivo IDE.

Asi que es importante leer primero el byte bajo y despues el byte alto, y no al reves.

Los microprocesadores Z80 y R800 cuando se ejecutan instrucciones como LD HL,(7C00h) etc, hacen esto correctamente.

Los registros IDE

Introduccion breve: el significado de los registros depende del tipo de dispositivo IDE: ATA normal o ATAPI. Lo que se expone en la tabla 2 corresponde al ATA normal.

Otras notas de interes:

- Los dispositivos IDE son capaces de generar una interrupcion. Sin embargo esta caracteristica no funciona en el interface IDE de

+00..2F:	6 campos de 8 bytes, referidos a las 6 posibles letras de unidad de disco
+30..35:	6 bytes de informacion del dispositivo IDE.
+36..41:	12 bytes de espacio libre (usado por los paquetes de comandos ATAPI)

Tabla 3: area de trabajo

Sunrise. Todos los chequeos de estado deben realizarse mediante consultas a los registros de estado.

- Cuando se resetea el MSX, los dispositivos IDE conectados a el no son reseteados.

- El nombre «oficial» para IDE (Integrated Drive Electronics) es ATA (AT for Attachment), asi que si quieres buscar información en algunos documentos, busca por ATA.

- Hay varias especificaciones ATA: ATA-1, ATA-2 y ATA-3. Creo que mantienen una compatibilidad ascencente.

- Como las especificaciones ATA son mas bien limitadas, hay tambien una especificacion ATA extendida la cual permite enviar al dispositivo IDE paquetes de comandos mas complejos: ATAPI (AT Attachment Packet Interface). ATAPI se usa con dispositivos de CDROM, unidades ZIP, LS120 y otros dispositivos de almacenamiento recientes.

- Cuando se escriba en registros que contienen bits «reservados», se deberia escribir un 0 en estos bits «reservados» (p.e. 7E06h)

Practicando con el IDE

Buffff, que burrido. Tanta teoria no es bueno. Por ello ahora vamos a ver cosas para empezar a practicar con el IDE.

Nota para los obsoletos: Pues eso, que no se si os habeis enterado, pero que ya vamos por la bios 1.91 (seguramente para cuando leais esto haya otra superior). Asi que si aun no la tienes, puedes buscarla en www. msx.ch. ¿Que por qué os digo esto? Pues porque dependiendo de la version de la BIOS que tengais os funcionaran (o no) todo lo que a continuacion se comenta...

+0:	Byte que indica el código del dispositivo
+1,2,3:	Comienzo de partición (24 bits referentes al numero de sector:0...)
+4,5,6:	logitud de partición menos 1 (24 bits referentes al contador de sector)
+7:	Información adicional de la partición

Tabla 4: campo de unidad

Identificacion de la ROM

Todas las bios IDE tienen los siguientes caracteres en las direcciones 7F80h, 7F81h, 7F82h: ID#

A partir de la bios version 1.8, tambien se puede obtener el numero de version. Esta situado en las direcciones 7FB6h, 7FB7h, 7FB8h:

Ejemplo:

```
01H 80H 00H = VERSION 1.80
01H 80H 04H = VERSION 1.80BETA4
01H 91H 00H = VERSION 1.91
```

Nota: En las BIOS antiguas (antes de la 1.8) solo podremos encontrar: FFh FFh FFh

El area de trabajo

Durante el proceso de arranque, el interface IDE utiliza 6*8+6+12 bytes en la pagina 3 para almacenar sus variables de sistema. La direcion del primer byte se puede obtener en la tabla SLTWRK (FD09h). El elemento que corresponde con el slot donde se encuentra el IDE, contendra la direccion de comienzo del area de trabajo del IDE.

El area de trabajo del IDE puede verse en la tabla 3.

Cada campo de unidad de disco consta de los bytes representados en la tabla 4.

El codigo del dispositivo puede verse en la tabla 5.

Notas:

bit 0:	0 = la partición es de un dispositivo maestro
	1 = la partición es de un dispositivo esclavo
bits 21:	00 = la partición es de un dispositivo ATA (disco duro)
	10 = la partición es de un dispositivo ATAPI de acceso directo
	11 = la partición es de un CDROM ATAPI (todavia no usado)
bit 3:	0 = el medio de esta partición ha sido cambiado
	1 = el medio de esta partición NO ha sido cambiado
bit 4:	0 = esta partición está en uso/habilitada
	1 = esta particion no está en uso/deshabilitada
bit 5,6,7:	No utilizados todavía. No modificar.

Tabla 5: código de dispositivo

- El bit 2 indica si un dispositivo es ATAPI

- Dispositivos ATAPI de acceso directo son:

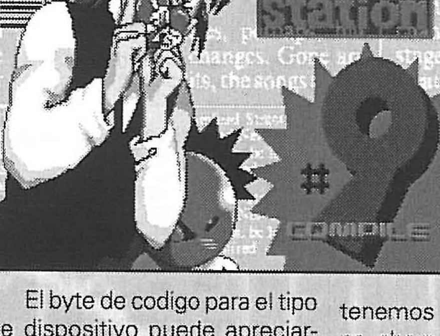
  Iomega ZIP,

  LS120 SuperDisk, ...

- Las definiciones de los bits 3 y 4 todavia no estan completamente establecidas.

La informacion adicional de la particion se encuentra en la tabla 6.





El byte de codigo para el tipo de dispositivo puede apreciarse en la tabla 7.

ALGUNAS RUTINAS DE INTERES

En la tabla 8 se encuentran las direcciones de algunas rutinas de interes.

Como dato curioso, cuando llamamos a cualquiera de estas funciones TODAS hacen un CALL a la misma direccion, cosa que me llamo mucho la atencion. Peeeeeeero. Hay un truco! y es que en IX se graba la direccion desde la cual se hizo dicho CALL. Asi que como quien no quiere la cosa, habilitamos la pagina 4 con un LD (4104),81h (notese como el nibble bajo habilita los registros de IDE) y cambiamos toda la ROM visible que estabamos ejecutando. Como en IX tenemos la direccion de la rutina, ahora con este «nuevo» panorama vemos claramente hacia donde saltan realmente nuestras rutinas.

Aunque pueda parecer que tenemos mas CALL's, es decir, mas funciones del IDE (para ser exactos 19) por el momento solo funcionan estas. Los demas solo se limitan ha hacer RET's (mas o menos enrevesados).

+0:	nº de cabezales en disp. maestro (dispo. ATA)
+1:	nº de cabezales en disp. esclavo (dispo. ATA)
+2:	nº de sectores/cilindro en disp. maestro (disp. ATA)
+3:	nº de sectores/cilindro en dispo. esclavo (dis. ATA)
+4:	byte de código para el tipo de disp. maestro.
+5:	byte de código para el tipo de disp. esclavo.

Tabla 6: información adicional

Evidentemente, antes de retornar del CALL volvemos a habilitar la pagina 0 del IDE, que es precisamente como se encontraba antes de llamar a nuestra funcion.

- Para las rutinas de lectura o escritura de sectores absolutos se necesita que la bios del IDE este instalada durante el proceso de arranque del MSX. Esto ultimo no es necesario para las otras dos rutinas.

EJEMPLO:

```
    LD   A,1
    CALL SELECCION_DISPOSITIVO
    ;SELECCIONA UN DISP. ESCLAVO
    LD   HL,OP
    CALL PACKET
    ;ESTO ABRE LA BANDEJA DEL CD!
OP: DB 1BH,0,0,0,02H
    DB 0,0,0,0,0,0,0
```

Evidentemente, este trozo de codigo no funcionara sin antes haber habilitado el slot/subslot donde tenemos el IDE. Esto lo teneis resuelto gracias a una rutina realizada por *Armando Pérez* que se publico en la ***SD MESXES #11*** (Periscopeando el IDE) la cual te busca el IDE este en el slot que este.

bit 0:	1	= dispositivo ATA (disco duro)
bit 1:	1	= dispositivo ATAPI (CDROM, ZIP, LS120, ...)
bit 2:	0	= el dispositivo sólo usa direccionamiento CHS
	1	= el dispositivo soporta direccionamiento LBA
bits 43:	00	= dispositivo de acceso directo (disco duro, ZIP, ...)
	01	= el dispositivo es un CDROM
	10	= reservado
	11	= reservado
bit 7,6,5:		No utilizado todavía. No modificar.

Tabla 7: byte de código

¡¿Cómo?!, ¿que no tienes la SD #11? Pues ya estas tardando en pillartela en tu Club Mesxes mas cercano. Venga, por esta vez y sin que sirva de precedente cuela. Aqui esta el codigo al completo: [ver listado al uso]

Ala nenes, Que os aproveche!



LANCHERNOBIL

7F89h: Lectura absoluta por sector
entrada:
A = byte de código del dispositivo (tabla 5)
CDE = 24 bits para el número de sector (byte bajo en E)
B = Número de sectores a leer
HL = Dirección de destino
salida:
Carry = error, código de error en A (igual que DISKIO)

7F8Ch: Escritura absoluta por sector
entrada:
A = byte de código del dispositivo (tabla 5)
CDE = 24 bits para el número de sector (byte bajo en E)
B = Número de sectores a escribir
HL = Dirección de origen
salida:
Carry = error, código de error en A (igual que DISKIO)

7FB9h: Selección de dispositivo:
Selecciona el dispositivo maestro o esclavo
entrada:
bit 0 del registro A: 0 = Maestro 1 = Esclavo
salida:
Carry si se produce un error del tipo Time-Out
cambia:
A, BC, IX, EI

7FBC: Entrega de paquete ATAPI:
(envía un paquete al dispositivo seleccionado)
entrada:
HL = puntero a un paquete de comando ATAPI de 12 bytes **(¡no en página 1!)**
DE = dirección de transferencia para datos (si es necesario)
salida:
NC = correcto
C+NZ = error,
A contenido del Error Register IDE
C+Z = error, Time-Out del controlador
cambios:
todo

Tabla 8: rutinas de interés

```
;LISTADO AL USO

DEVICE      EQU   #7FB9
PACKET      EQU   #7FBC
BDOS        EQU   5

            ORG   #100
            CALL  BUSCA_IDE
            CALL  C,NO_ECONTRADO
            CALL  COMANDO
            CALL  RESTAURA
            JP    TERMINA

BUSCA_IDE:  LD    A,#80
BUCLE:      PUSH  AF
            LD    H,#40
            CALL  #24
            CALL  BUSCA
            JP    Z,ENCONTRA
            POP   AF
            INC   A
            CP    #90
            JP    C,BUCLE
ERROR:      CALL  EXIT
            SCF
            RET
ENCONTRA:   POP   AF
            AND   A
            RET
EXIT:       LD    A,(#0F342)
            LD    H,#40
            JP    #24
            RET
;A PARTIR DE 7F80H BUSCA «ID#»
BUSCA:      LD    HL,#07F80
            LD    A,(HL)
            CP    «I»
            RET   NZ
            INC   HL
            LD    A,(HL)
            CP    «D»
            RET   NZ
            INC   HL
            LD    A,(HL)
            CP    «#»
            RET

COMANDO:    LD    A,1
            CALL  DEVICE
            LD    HL,OPEN
            CALL  PACKET
            RET

NO_ENCONTRADO:LD  C,#09
            LD    DE,MSG1
            CALL  BDOS
            RET

RESTAURA:   LD    A,(#0F342)
            LD    H,#40
            JP    #24
            RET

TERMINA:    LD    C,0
            CALL  BDOS

OPEN:       DB    #1B,0,0,0,#02,0
            DB    0,0,0,0,0,0
MSG1:       DB    «NOT FOUND!»
            DB    13,10,«$»
```

GunMSX

Qué bien... el Ramoni y el Mato ya san ío al norte, y mientras se lo pasan pipa con don Pazos («yo no objeto nada al respective»), me dejan a muá, el gran K (ver artículo del Kaotika) maquetando. Pos vaya...



Y encima, el día antes de irse, el Ramoni me da un par de sederruns y me dice «ah, y comenta esto, que a nosotros se nos escapa el avión. Adiós.» Me quejaré al tribunal europeo donde La Haya.

En fin, habrá que. Aquí tenemos un par de CDs compilados por un tal Juan José Ferres, ya sabeis, el kamasutra viviente (ver artículo de la ru de Madrid). Pero no se trata de una de tantas compilaciones al uso (megas y megas de juocos y alguna utilidad mesxesiana), sino que el contenido principal de los llamados GunMSX es megas y megas de revistas & fanzines mesxesianos debidamente escaneados. Y la verdad es que hay material suficiente como para pensar que el escaner de este payo ha quedado completamente fundido.

Aborejamlo esto por partes. Hasta el momento JJF ha releaseado tres GunMSX. El primero de ellos lo tiene el Saver, que como sabeis se fue a Japón quedándose tan ancho (empezamos bien); de tolas maformas me remiembro de que este GunMSX#1 estaba principalmente dedicado a la revista MSX CLUB.

En GunMSX#2 vemos escaneos y portadas de Hnostar (de las antiguas, cuando las hacían con tijeras y rotulador y comentaban juegos de MSX1, ¡juo juo, parecen las primeras MESXES!), Lehenak (de estos no me río que si no Verónica no me ajunta), MSX Extra (aquel especial código máquina que sacaron), Nihongo (¿os acordais del fanzine heredero de la MSX-CLUB?), y atención: TODAS, repito, TODAS y cada una de las páginas de TODOS los SD-MESXES hasta el 11, y sus portadas. Esto sí es una matada, y está claro que esta gesta implica un hacimiento de cargo sobrehumano. Reconozcamos pues los méritos del héroe. A otra cosa.

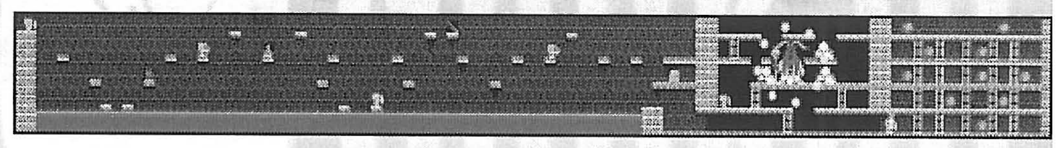
Otras croquetillas que hay en este GunMSX#2: MP3ses del Dracula X, algunas utilidades PCeras para ver gráficos y oir MP3ses, imágenes surtidas de juegos MSX, y unas cuantas páginas güep mesxesianas, entre ellas la del propio autor.

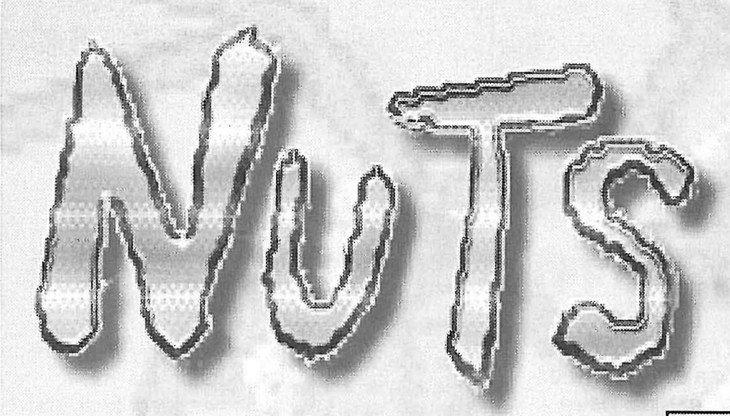
En GunMSX#3 tenemos más escaneos de Hnostares (más antiguas aún si cabe), de MSX Magazine (la española, ojo), las utilidades ya incluidas en el #2, y un directorio genérico MSX que contiene croquetas como emuladores, el mapa del Maze of Galious, y tres o cuatro utilidades.



En resumen, es algo significativo pero básicamente curioso. Ideal para coleccionistas (o no). Por cierto, que los interesados en el idioma japonés haríais bien en pasaros por su jom peich:

http://www.uco.es/~i42fesej/gunkan.htm





A estas alturas, Kai no necesita presentación; y además de todas formas es un impresentable (es broma, sólo quería hacer un chiste facilón). Bueno, el caso es que en la ru de Barcelona del pasado diciembre poco le faltó para convertirse en un impresentado, pues llegó con un ligero gran retraso al local en cuestión, y namás ocupar su stand se puso a copiar discos como un poseso... pos eso, discos que posteriormente eran vendidos a la concurrencia concurrente (¡qué concurrente estoy hoy!).

La explicacación a esta especie de «expediente MSX» cabe buscarla, como es costumbre, en ese curioso fenómeno llamado campotraviesa. Enresulta que Kai había finalizado la programación de su última superprodakshon, Nuts, nada menos que DOS HORAS antes de inicirase en el encuentro. Y claro, no tuvo más remiendo que generar las copias vendibles en tiempo real (no sabemos si también 3D y virtual, keske últimamente estos tres términos están de moda y suelen aparecer arrejuntados).

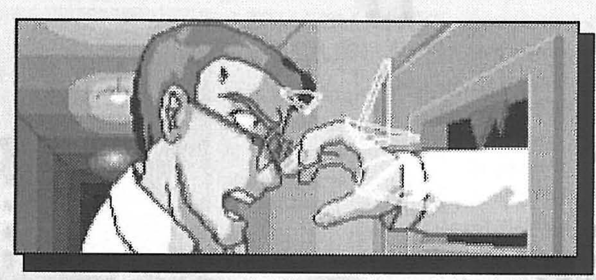
Una duda cruel atenaza mis sentidos y me llena de congoja: ¿me hizo Kai un descuento por ser lo el gran Konami Man, profundamente idolatrado por él, o porque no vendió tantos como esperaba? (no es que yo le dijera «¡descuéntame, esclavo!», no; lo que pasa ej que al llegar el final de la ru e ir a encaminarme hacia la compra de tan preciado producto, halleme sin capital líquido suficiente para satisfacer el precio inicialmente estipulado para el mismo por su autor. Dame argo.)

Pero claro, ya sabeis que si «campotraviesa» rima con «fresa» es por pura casualidad, y por tanto pasó lo que tenía que pasar: el Nuts tenía un fallo. En efectividad, al intentar cargar la partida para continuar juocando, hallábase el pobre jugador colgado al igual que su maquinaria informática obsoleta, sin posibilidad de poder continuar el idem. Sin encambio este fallo ya fue solventado, y Ramón Ribas se encargó de distribuir la copia reparada en la pasada ru de Madrís (para los que compraron la versión campotraviesa era gratix, por sus ídems), operación que fue repetida en la ru de Barcelona de Mayo (creo). Y ya está bien de secta previa.



LA ARGUMENTANCIA

Siendo un juego de Kai no puede tener un argumento muy coherente, y en efecto lo primero que nos encontramos es que los protas pertenecen a una secta de adoradores de zanahorias parlantes (Kai, esas birras...) Estos dos «pobres» chicos (porque luego descubriremos que son más malos que no pegar a Bill Gates) han caído en una trampa tendida por una panda de estudiantes gamberroides, y se encuentran internados en un manicomio.





Tras convencer amablemente al médico para que nos deje salir, éste pasa por el aro (mejor dicho, por la ventana) y nosotros por la puerta. Después le hacemos una visita a uno de los pandilleros que nos encerraron, el cual nos dice que nosequién le obligó a hacerlo, tras lo cual le mandamos a tomar viento (mira, había una ventana abierta, qué casualidad).

¿Quién está realmente detrás de todo esto? ¿Quién pretende desmantelar nuestra secta? ...el juego está servido.

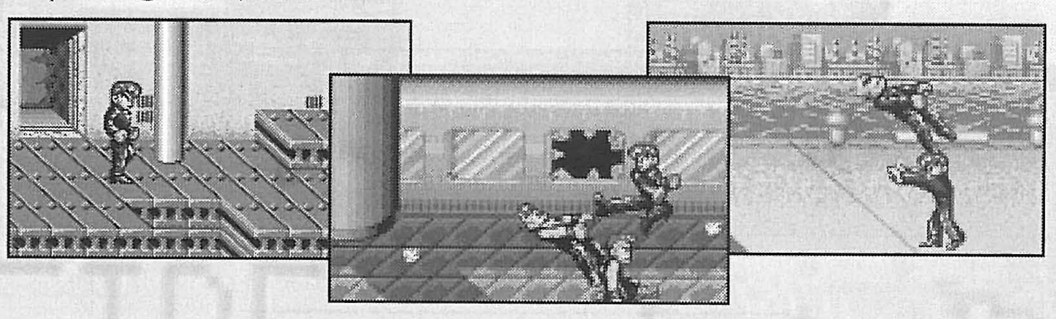
EL JUOCO

Como ya habrás podido suponer (o lo habrás leído en el comentario de la promo nel SD#11), el juego va de dar mamporros, en plan Double Dragon. A lo largo de diversos escenarios (el instituto, el puerto, la fábrica, el centro, el metro y el parque), a cual mejor dibujado (Kai sigue siendo el mejor grafista mesxesiano en activo, ¡felecidades macho!), iremos avanzando y desembarazándonos de nuestros enemigos/delatores/*.chusma, con el fin de vivir un poco más tranquilos (hemos salido en la tele y se ofrece recompensa por nuestras cabezas) y de paso averiguar quién fue el hijo de Gates que organizó la trampa.

Para tal fin disponemos de multitud de sofisticadas técnicas de combate: puñetazo, patada y salto. Bueno, vale, no son tantas ni tan sofisticadas, pero ¿pa qué quieres más, si son las mejores que se han inventado? Los enemigos, por sus partes, usarán las mismas: la bronca está servida.

Visto asín parece muy facil, pero no: Nuts es un juego JODIDAMENTE DIFICIL (si la expresión ha herido alguna sensibilidad, usa agua oxigenada y tiritas. De nada), la inteligencia de los enemigos está más currada de lo que pudririese pensarse (¡a veces hasta se pelean entre ellos!), y al igual que hizo el Saver con el No Name, he tenido que destripar el listado (ventajas de la programación BASIC) en busca de la variable que controlaba la disminución de la energía del payo protagonista (o payos, keske me olvidao de decir que se puede juocar a dobles). Me direis «¡Tramposo! ¡Zoooooorooo! ¡Aaaaanyooos!», pero bueno, o hacía esto o el comentario salía nel SD#34 a lo menos. De tolas formas, si has jugado probablemente me darás la razón. Acabarando: que tienes el truki detallado al final deste articulamen.

Mención especial para la aparición estelar de Lilo, quien nos dará un pase



para poder entrar en el edificio en el que se encuentra el jefe del cotarro, que es ni más ni menos que otra aparición aún más estelar si cabe: ¡Kai en persona! (huy esa bola y esas cadenas, que se oyen desde aquí... (buen rollo, ¿eh?)). Pues sí, finalmente descubrimos que Kai es quien nos tendió la trampa, pero sin mala intención (sólo quería ponernos a prueba, como hizo en su día con Lilo); claro que intenta explicarle esto a dos sectarios cual tú y tu compi. Total, que el combate final es encarnizado, y...



No os voy a chafar el final, pero sólo diré a modo de comentario personal, intransferible y sin ánimo de lucro que es MALISIMO. Kai, colega, cómo has podido chafar un juego tan bueno con este final... a borejam si haces otro mejor, como ya hiciste con el No Name, ¿falen?

CONCLUSANCIA & TRUKIS



En fin, no me hagas caso, que en realidad yo estoy tan loco como él; a lo que iba: que te compres este juoco YA, que mola un molón (ya no sé qué palabros emplear) a pesar del final y tiene unos gráficos que te andurrias. Lo que no he encontrado es ninguna escena pornográfica, ¿se habrá vuelto Kai bueno? ¡¡Sería terrible!! Esperemos que sólo haya sido un simple despiste.

Y ahora un par de trukis de bonus:

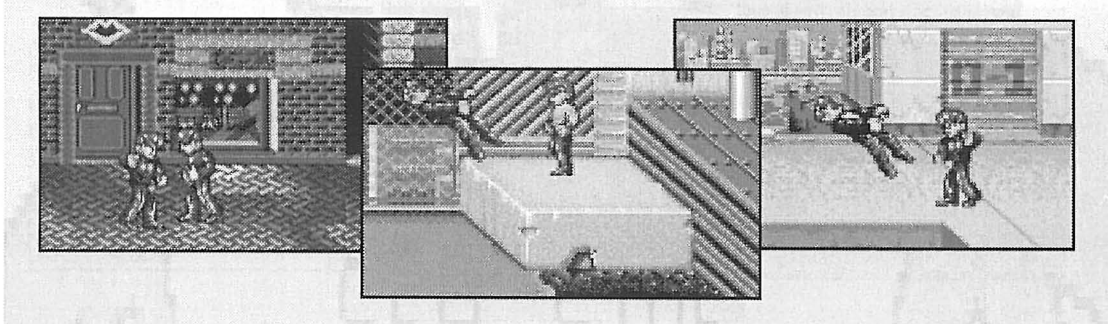
- Puñetazo + puñetazo + patada es la combinación ideal para enviar al suelo a tu oponente rápidamente. Ideal cuando estés rodeado y debas repartir leña a dos bandas. - Cuando aparezca un enemigo, no sigas avanzando en el escenario, pues te arriesgas a que aparezcan más, con lo que la dificultad se multiplica por unos cuantos 34s. - Los socavones que aparecen en fábrica, puerto y parque son peligrosos para ti (si te caes, se acabó la partida), pero también para tus enemigos... intenta que se «caigan» dentro, te ahorrarás golpes. - ¿Tu enemigo y tú ocupais la misma coordenada y estais los dos dando puñetazos al aire? Da un saltito, entonces el andoba avanzará un poco y tus golpes le alcanzarán. - El truki de los trukis, la piedra filosofal, el acabose de los acabáramos: ¿quieres energía infinita? Pues coge los ficheros:

NKKK.COM,
NKKKB.COM,
NKKKBL.COM,
NKKKK.COM, y
COMBAT2.COM

y añade al principio de la línea 184 tal que esto: L(0)=34. El juego pierde su gracia pero pasa a ser facilmente comentable en fanzines sectarios de poca monta.

Y eso es tolo. Si me perdonais, ahora he facer el comentario del Lost World, que el fanzain tendría que ir saliendo tal que ya... ¡Hasta más inclusive!

Konami Man



Las cosas del FX00

Cómo reparar de una puñetera vez un teclado de FX00

(sustitúyase la x por un 5, un 7 o un 9, según sea su caso)

Un feliz día, leí en una revista un anuncio de una bellísima persona que quería desprenderse de su maravilloso Sony HB-F700 a cambio de unas miserables 8.000 ptas. Y yo pensé: Caramba! Pobre humano! Cuán necesitado y cuan menguada debe estar su economía doméstica para sacrificarse de esta ruín manera! Asína que se lo comuniqué a MKII y decidió socorrer a tan grata personalidad haciendo trueque de unos papelitos de colores de curso legal por el poderoso pero obsoleto F700.

Contacté telefononicamente con el propietario y accedió a intercambiárnoslo sin ningún inconveniente, duda o rencor. En menos de 24 horas, estábamos los dos esperándolo en un punto X para culminar el negocio. Puntual como la Muerte se presentó, bajo un sol ajusticiante, con el teclado, la CPU, el ratón, el cable RGB y su señora. «Mao!» pensamos, «este tío nos quiere vender todo el lote!»

El hombre nos dió el F700 y yo lo introduí habilmente en mi mochilla. MKII le otorgó el dinero, y el hombre miró de reojo a su señora. Podía haber pensado tres cosas:

-¿Ves, cariño? Por fin me deshago de este trasto.

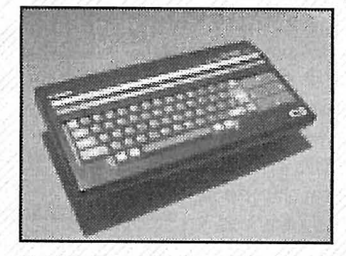
-No sé, no sé. Si no fuera por la foca esta, no estaría aquí haciendo el gilipollas por 8.000 cochinas pelas.

-Mmmm... ¿cuánto me darían por ella?

Con cara de felicidad o no, pero con la cartera llena, ya empezó a despedirse cuanto me asaltó la duda y formulé una pregunta bastante estúpida, ahora que caigo: «¿No tendrás más por tu casa de trastos de estos, no?» Y él dijo: «Yo no, pero mi sobrino tiene uno igual. Y te lo vendería al mismo precio». MKII y yo nos miramos y sonreimos. Miramos al hombre y continuamos sonriendo. Miré a su señora, y ella no sonreía. Entretolchoca-mos las manos y quedamos para la semana siguiente.



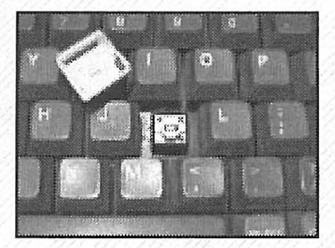
El paciente



El donante

Llegamos al Weird World, el centro de desarrollo de MKII, y testeamos el F700. Todo funciona de putifa, todo.

Siete días después, volvimos a quedar con el hombre, y con su señora. Yo decidí que la





Primer paso: extirpación/ado/miento de las ventosas sanas al donante

nueva criatura fuera posesión de Z-0, pues una chica sin un computador doméstico MSX no es nada. Nuevo intercambio de monedas y computadoras, nuevas sonrisas y nuevos tolchoqueamientos de manos. Y a correr, antes de que el hombre se arrepintiese, o nos quisiera encolomar a la parienta.

Llegué a casa de Z-0 y testeamos el nuevo F700, y ,oops!, algunas teclas no funcionaban. «Teclado sucio» pensé. Así que desarmamos el teclado y lo limpiamos. Test de nuevo y mismas teclas sin funcionar. «Placa sucia» pensé. Desmontamiento de nuevo del teclado y revisión de la placa. Montamiento otra vez y mismas teclas sin funcionar. «Teclado de mierda» pensé.

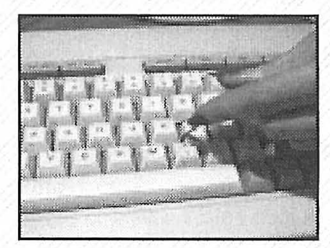
Reflexionadamente, Z-0 optó por investigar por la rez de rezes para encontrar una solución, y, oh, mechachis la mar!, estos teclados son una kk! Miles de cientos personas sufrían la misma enfermedad, tenían un fantástico F700 pero estacionado en una buhardilla o escondido en un armario por culpa del endemoniado teclado. Pero Z-0 encontró reseñas de una vacuna, sobadamente explicada en una misteriosa revista llamada HermanosTarela, donde explañaba como reparar el teclado

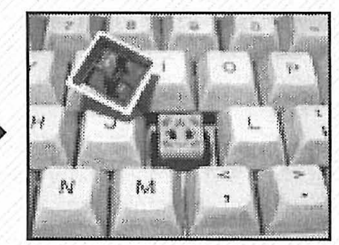


de marras. Se gastó los cuartos en pedir la revista, y vió que el doctor Frankestein había parido descendencia. La cura consistía en LIJAR las ventosas hasta que saliese COBRE de ellas, limpiar la placa con alcohol y esperar a que se secase y acoplar PAPEL DE PLATA sobre las conexiones y el problema pasaba a ser historia. Que bonito. Podría ser, podría funcionar, si las ventosas no estuvieran recubiertas de GRAFITO y que JAMÁS encontrarás cobre si las raspas, si el alcohol se secase en vez de EVAPORARSE, y si meterle papel de plata en las conexiones no fuera tan cutre y salchichero.

Con los ojos desencajados y el pelo erizado, encontró otra solución: comprar el adaptador de teclado de PC de Padial. Cristo! 8.000 pelas vale el aparatito, tanto como le costó el ordenador entero! Y encima hay que comprar un teclado de PC, otras 1.500 pelas, como mínimo! Y el agrabante de soportar la horrenda y degrinante visión de las teclas del Windonns! Así que, a buscarse y encontrarse la vida.

A MKII se le ocurrió meterle un teclado táctil, bien acoplando un teclado customizado de Philips, que lo hacía más erótico a las yemas de los dedos





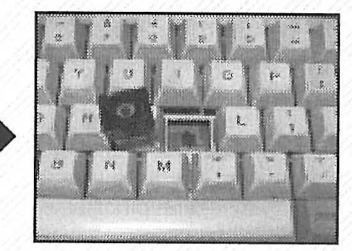
Segundo paso: abrimiento del cadáv... del paciente

pero más complicado por las diferencias de mapeado que tienen las distintas marcas de fabricantes, bien adaptando una tableta gráfica, programándola para definir patrones enrejillados como superficies traductoras de códigos ASCII (por cierto, que se pudo admirar y comprobar ver en la XIV ru de BCN, organizada por la AAM).

Pero hay otra opción, y ésta es la que jodidamente os interesa!

Primero de todo, se necesita un viejo ordenador u teclado. Nosotros probamos con un viejo Canon V20, al cual le pegué un hachazo y pasó a formar parte del vertedero. Tranquilos, que me lo regalaron porque tenía el VDP jodido, y a más a más, tengo otros dos que funcionan a las mil maravillas. La cuestión es encontrar/conseguir/localizar/robar un dispositivo que tenga teclas accionadas por la presión simpática de ventosas. Seguramente en alguna tienda de electrónica altamente especializada tengan, sinó, todos conocemos a alguien que conoce a alguien que conoce a alguien que trabaja reparando peceras, y que nos puede birlar un teclado que no funcione. La cuestión es conseguir tantas ventosas como teclas no funcionen en nuestro teclado de Fx00. Otra opción bastante guarra es que algún amigo te preste el teclado de su Fx00 y le pegues el cambiazo de sus ventosas sanas por las tuyas jodidas. No sé, tu mismo, depende de lo perro que seas.





Tercer paso: extracción del órgano a operar

Arrancar estas ventosas no es difícil, incluso es divertido. Hay que urgar dentro del aparatito, pasándote por el forro de los cataplines aquello de la enganchina que te avisa de que si la rompes, te caduca la garantía y que el fabricante no quiere saber nunca más de tí y patatim y patatam. Hay dos maneras, una difícil y no tan divertida, y otra fácil y cachonda del cagalse. La difícil consiste en desmontar el aparato a sacrificar, leáse ordenador pa tirar/teclado robado/prestado, por su parte posterior, destornillando los tornillos y llegando a las ventosas por su parte ulterior. La fácil, consiste en meterle



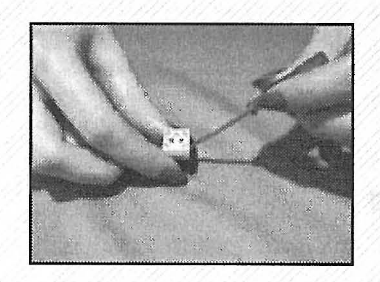
caña, dejar la bestia que llevamos dentro y empezar a arrancar las teclas con un destornillador a modo de palaca, sin ningún miramiento, pues total, luego lo vamos a tirar o se lo daremos al hijo de la vecina pa que juegue, que el muy desgraciado nos pega la púa por la noche porque no tiene sueño y berrea como un perro apaleado porque no duerme (y por ende, nosotros tampoco dormimos).

Cuando quitamos las teclas, nos encontramos con unas cápsulas que albergan en su interior las preciadas ventosas. A saco con ellas, tambien! En el caso del Canon es muy divertido, porque empiezan a saltar trozitos de cápsulas por todas partes y llenamos el suelo, la camiseta y el pelo de virutas negras que luego nuestra mama barrerá con cariño, amor e incomprensión. Y lo dicho, dentro conseguimos las ventosas. ¿A que son muy cucas? Si las aprietas, te da la misma sensación que si te aprietas un ojo. Hacen blub-blub y molan un montón. Por si de acaso, y porque te lo pasas teta, arran

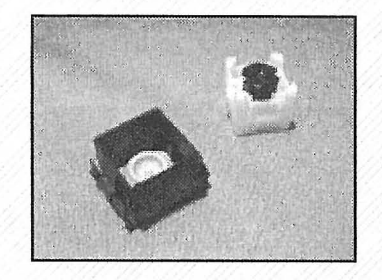
ca todas las teclas/cápsulas y asín tienes muchas ventosas de recambio para posteriores reparaciones, y si consigues bastantes, puedes llegar a utilizarlas para juegar al Go, o a las damas, o a los chinos. Tambien puedes probar de forrarte la carpeta con ellas, o pegártelas en la frente, que da mucha impresión.

Una vez tienes las ventosas y ya te lo has pasado bien, empieza la labor seria de reparar tu Fx00. Principalmente, el problema reside en que las ventosas están cochinamente sucias y hacen mal contacto con la placa, o el grafito que llevan se ha desgastado de tanto pegarle piños al teclado. Posiblemente, con limpiarlas con alcohol o con un spray limpiador de placas que se puede comprar (por una pasta, por experiencia!) en cualquier electrónica, puede que haya suficiente, pero supongamos que este no es el caso, pues se presupone que eso ya lo has probado y tu teclado sigue sin funcionar ni pateándolo ni amenazándolo ni mentando a su próstibula madre. Pues nada, a hacer de cirujano.

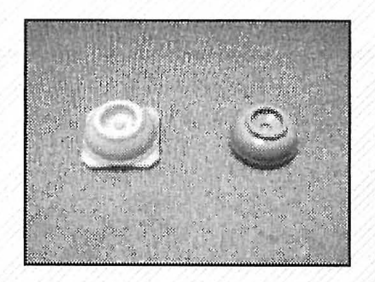
Esta vez debes desmontar de nuevo el teclado del Fx00 (y van tropecientas veces), tambien con las dos opciones, aunque esta vez una es fácil y la otra difícil, aunque ninguna











Cuarto paso: abrimiento/ción del cubilete con la ventosa a sustituir (blanca) por la nueva (gris).

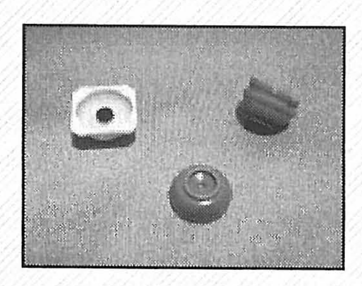
divertida, no obstante: por delante o por detrás. Yo prefiero por delante, ya que por detrás, y siguiendo a rajatabla una ley de Murphy, cuando tengas todo el teclado desmontado, se te caerán todas las ventosas al suelo (las que funcionan y las que no), o no sabrás exactamente cual es la tecla correcta, o cuando vuelvas a ensamblar el teclado, te darás cuenta de que el led del CapsLock está chafado y deberás volver a desmontarlo todo, y estarás atrapado en un maldito círculo vicioso (tambien, por experiencia).

Pues bien, supongamos que eres listo y me haces caso. Obviosamente, primero de todo debes localizar las teclas chungas y eso se hace enchufando el MSX y viendo que en la pantalla no salen impresas las teclas pulsadas (que chorra ¿no?) Entonces harás palanca suavemente con un pequeño destornillador, por ejemplo, para quitar primero las teclas. Si rompes alguna, tranquilo, la ciencia ha descubierto una sustancia que si la distribuyes entre dos supercies, y luego las unes, éstas quedan unidas de nuevo, pegamento creo que lo llaman. En nuestro teclado enfermo verás entonces otras cápsulas. Éstas debes quitarlas con cuidado y esmero, pues si te las cargas, no llegarás a fin de mes destinando el presupuesto en Imedios y Superglues. Para quitarlas sanas y salvas, tienen truco. Es haciendo palanca simultaneamente en los dos mismos lados de la cápsula, con

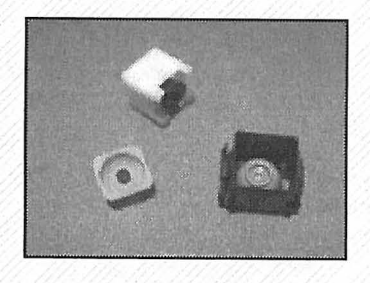
la ayuda de un segundo destornillador, ya sabes, de esos pequeñitos que venden los moros a trechienta peseta, buenobonitobarato, elevándola ligeramente, y repitiendo lo mismo en el otro costado. Por un lado, tendrás un pequeño cubo, una cápsula, y por otro, el teclado con un precioso agujero. Aprovecha para limpiar la parte de placa que ves por el agujero con un palo de esos que se utilizan para hurgar en las orejas, ligeramente empapado en alcohol. Seguidamente, o al cabo de un ratito si te has puesto muy nervioso, separa la parte blanca del cubo de la parte negra, otra vez haciendo palanca con el destornillador. Y allí dentro la verás, la ventosa blanquecina y convaleciente. Extráela con habilidad inusitada en tí, y tírala al otro extremo de la habitación. Si en ese momento gritas, quedas muy chulo y quedón.

Aquí tenemos dos bifurcaciones. Si las ventosas que tienes de repuesto ves que son tan rígidas como las del Fx00, no problemo; pero si son tan deseables y suaves como los guantes que se puso la enfermera en tu última colondoscopia, hay otro truco. Si es el primer caso, sustituyes la ventosa chunga por una de nueva; pero si te encuentras en la segunda opción, en vez de UNA ventosa, mejor que pongas DOS, una encima de la otra, como los vasos que guardas en el armario de la cocina y que metes uno dentro del otro. Con ésto se consigue una super-ventosa, que sigue siendo pulsable pero mucho más rígida. Pues eso, que sustituyes la ventosa mala por la/las buena/buenas, cierras el cubito, vuelves a acoplar la cápsula en su agujerito, metes de nuevo la tecla, y enchufas el MSX a la corriente, presionas la tecla que te jodía tanto y verás como sale caracterizada en la pantalla tantas veces como pulsaciones hagas. Y asín hasta que te salgan ampollas en el dedo! Y recuerda que esta operación de cambio debes hacerla tantas veces como teclas estropeadas tengas.

Y ahora sí, por truenos que debes gritar debastadoramente, comenzar a hacer cortes de manga y alzar el puño amenazadoramente. Y si es tu caso, te acercas a la cocina donde tu cónyuge te estará preparando la comida, lo/la coges por la espalda y, ala! a celebrar que tienes tu Fx00 operativo al 100% de nuevo!











Quinto y último paso: colocancia de la nueva ventosa (simple o doble) en el cubilete; paciente curado, y a otra cosa.

S.T.A.R.

Matra Computer Automations Child



Tilburg '99

Probablemente mucha gente ha leído los mensajes enviados a la lista de correo acerca de esta feria MSX. Nadie estaba seguro de si realmente se iba a celebrar este año. Tras una larga discusión, CGV envió un mensaje anunciando que la feria tendría lugar en un sitio nuevo: **Wijkcentrum «De Schans».**

Muchos de nosotros sufrimos una pequeña decepción, porque creíamos que este nuevo emplazamiento no sería visitado por tanta gente como esperábamos... pero estábamos equivocados.

Este nuevo lugar era fácil de encontrar. Parecía un sitio mucho más pequeño que el «Brem-horsthal», pero cuando entramos al edificio descubrimos que estaba compuesto por muchas plantas con habitaciones pequeñas.

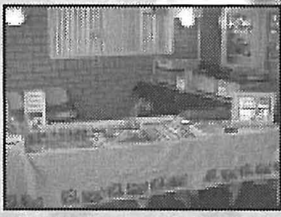
Los participantes:

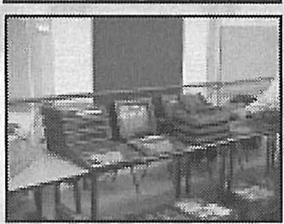
AC-Club

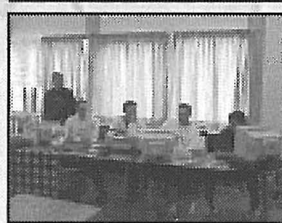
Este club astríaco no es sólo de MSX, son bienvenidos los usuarios de todo tipo de ordenadores. AC-Club está desarrollando un juego llamado OSR, del cual presentaron una pequeña promo.

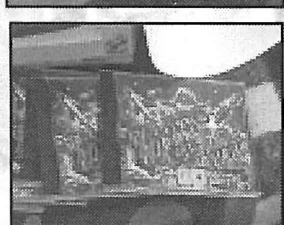
Compjoetania TNG

Jon estuvo muy ocupado respondiendo todas las preguntas sobre el nuevo soft para el interfaz IDE. David estaba ocupado programando el nuevo juego del grupo, llamado SandStone. Hubo algunos problemas con la versión MSX2 del juego, por lo que no pudo ser presentado en la feria.











DeltaSoft

Finalizaron su juego Thunderbirds Are Go. Si te gustan los Thunderbirds *(N. del T: ¿Pájaros de trueno? ¿Qué son? ¿Le gustan a alguien?)* tienes que tener este juego. El juego soporta MoonDsound (¡la música es de Qix, de Surrec!). Todos los demás programas de DeltaSoft también estaban a la venta aquí.

MSX Fun-Club

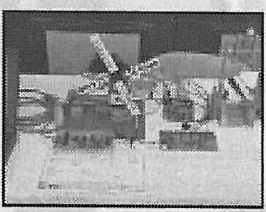
Los fumadores debieron visitar este stand para comprar otro encendedor con el texto «Tilburg '99".

FutureDisk

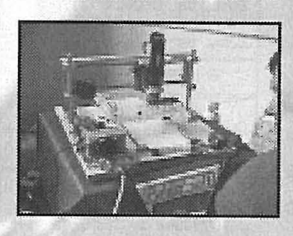
De nuevo, el gran televisor extra-ancho fue colocado en este stand para mostrar el último FD.

MSX-NBNO

Esperábamos captar muchos suscriptores para nuestra revista, para poder así continuar con nuestro trabajo. Además de presentar XSW-Magazine 27 también teníamos soft nuevo: NV Magazine (¡somos los distribuidores europeos de este diskmagazine japonés!) y Hammide High Manga Club (una aventura textual altamente erótica). Todos nuestros otros programas (ver nuestra revista) también estaban disponibles.





New World Order

En la segunda planta del edificio me encotré con Marcel, quien me dió su disco NWO MoonSound & GFX9000. Este disco contiene la última versión del MoonBlaster para MoonSound y muchos otros programas para MoonSound y GFX9000.

Omega

Tristan, el responsable del sitio FTP para MSX en FuNet, presentó un CD-ROM con una compilación de todo el soft que puede encontrarse en FuNet.

Ruud v.d. Moosdijk

En XSW-Magazine 26 ya habíamos mencionado que esta feria supondía el regreso de Ruud, Jan-Liewe (Koopmans) y Bart (Roymans) con un CD audio: Arranger Gold.

Sunrise

Sunrise tenía su stand en la primera planra. Koen hizo demostraciones del Video9000 y Rob intentó vender todo el soft y hard que trajeron a la feria. Fue un gran placer averiguar que Sunrise va a distribuir en Holanda el Nuts... ahora podemos dar unas cuantas hostias *(N. del T: que cada cual traduzca como quiera «kick some ass»).*

Totally Chaos

Mark Jelsma presentó su primer juego: Piles. Está programado principalmente en BASIC, por tanro es un poco lento.

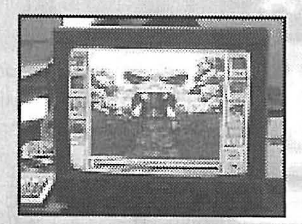
Hubo muchos más participantes en la feria... fue una jornada agradable y hubo muchos visitantes. Yo al principio era pesimista sobre esta feria... pero el día acabó bien. Mis felicitaciones a CGV por la organización de esta feria.

Espero que visitareis la próxima feria MSX en Tilburg (¡2000!).

Mari van den Broek

http://www.xsw-msx.demon.nl

mari@xsw-msx.demon.nl





KONAMIMANBLATOR & THE TSR EVIL

Oh almas inquietas que la verdad buscais, oh espíritus indomables que conocimientos ansiais, he de anunciaros que vuestra larga espera acaba de finalizar. Si bien en el pasado número de SD MESXES no pudisteis deleitaros con mi artículo de ensamblador por exigencias improrrogables del eterno campotraviesa que tanto condiciona nuestra existencia, aquí y ahora os hago entrega de la justa compensación que todos vosotros merecíais y sin duda alguna anhelabais.

```
;LISTADO 1: SALTO AL BASIC
;Y EJECUCION DE UN CALL SYSTEM

         ORG   #8000

; ESTE CACHO CONECTA LA BIOS Y EL BASIC
CALSYS:  LD    A,(#FCC1)
         PUSH  AF
         LD    H,0
         CALL  #0024
         POP   AF
         LD    H,#40
         CALL  #0024

;ESTE CACHO NO SÉ LO QUE HACE... USH...
         XOR   A
         LD    HL,#F41F
         LD    (#F860),HL
         LD    HL,#F423
         LD    (#F41F),HL
         LD    (HL),A
         LD    HL,#F52C
         LD    (#F421),HL
         LD    (HL),A
         LD    HL,#F42C
         LD    (#F862),HL

;LA RUTINA #4601 EN ROM EJECUTA UN TEXTO BASIC
         LD    HL,SYSTXT
         JP    #4601

SYSTXT:  DB    «:_SYSTEM»,0
```

Y como al capi los reyes le han traído unas tijeras de titanio reforzado con porexpan, voy a ir entrando en materia y a ver qué pasa además del tiempo. Güeno, allá por el SD#11 (hace cosa de un año, ejem...) os explicacionaba cómo ejecutar rutinas de código máquina contenidas en un segmento de RAM, desde BASIC. El truki estaba en reservar un algo de memoria en la página 3, en la que colocábamos un cacho de código que conectaba el segmento con la rutina, la ejecutaba y al final lo dejaba todo como estaba.

Pues bien, lo que ahora voy a inculcaros es algo parecido, pero más more, ya que no sólo sirve para BASIC sino también para DOS... lo que voy a explicaros (agarraos bien) es ¡¡cómo hacer un TSR!! Cuando hayais leído este artículo podreis codearos con la alta sociedad holandesa, creadores de algos tan supuestamente complicados como el MemMan y demás parafernalia residente; podreis reíros a mandíbula valiente (¿o era caliente?) del Mierdarmando y su fantabuloso reproductor de musiquillas opelecuatreras (tal que así: ¡Juo! ¡Juo! ¡Persijuop!); y ¡hasta incluso conocereis los secretos del NestorAcentos! (excepto la receta de la salsa. ¿O de verdad creíais que os lo iba a contar todo?)

Este artículo está estructurado en cinco partes: tres cuentos chinos aparentemente inconexos (+ uno de bonus) y un arrejuntome de los mismos, que es lo que nos alikatrapará el TSR en sí. En caso de duda consulte con el líder de su secta.

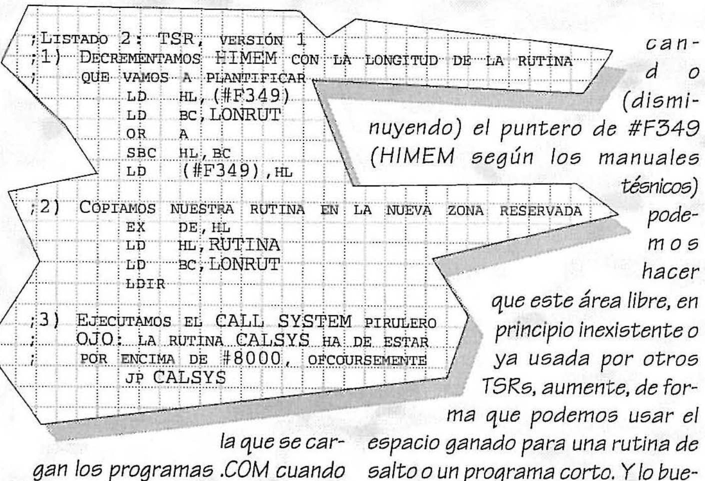
CUENTO CHINO 1: LA MEMORIA BAJO DOS (Y COMO RESERVARLA)

La verborrea que me dispongo a verter sobre vosotros no versa sobre la gestión de la memoria mapeada (ello ya se explicó en el SD#7, número obsoleto donde los haya), sino sobre la memoria visible propiamente dicha, la que podemos pokear y pekear a saco. Bajo DOS, la memoria se organiza tal que como puedes ver en la figura 1.

El TPA, o Transient Program Area pa la jente kulta, es la zona en

#FFFF	ZONA DE TRABAJO DEL MSX
#F380	ZONA DE TRABAJO DEL DOS
	ZONA LIBRE
(#F349)	MSXDOS.SYS
(#0006)	TPA
#0100	GANCHOS, HISTORIAS RARAS
#0000	

FIGURA 1



```
;LISTADO 2: TSR, VERSIÓN 1
;1) DECREMENTAMOS HIMEM CON LA LONGITUD DE LA RUTINA
;   QUE VAMOS A PLANTIFICAR
        LD   HL,(#F349)
        LD   BC,LONRUT
        OR   A
        SBC  HL,BC
        LD   (#F349),HL

;2) COPIAMOS NUESTRA RUTINA EN LA NUEVA ZONA RESERVADA
        EX   DE,HL
        LD   HL,RUTINA
        LD   BC,LONRUT
        LDIR

;3) EJECUTAMOS EL CALL SYSTEM PIRULERO
;   OJO: LA RUTINA CALSYS HA DE ESTAR
;   POR ENCIMA DE #8000, OFCOURSEMENTE
        JP CALSYS
```

la que se cargan los programas .COM cuando son ejecutados. También es ocupada por el COMMAND.COM, que se borra a sí mismo para dejarle sitio al programa a ejecutar, pero esto ya entra en el terreno de las croquetas sin interés (al menos en este artículo).

Lo interesante, la chicha, lo que podemos morder y alimentarnos de ello, es la zona libre que hay sobre el MSXDOS.SYS. ¿Estás pensando lo mismo que yo? Pues déjalo, pedazo de obseso, y tate por la faena. El caso es que modificando (disminuyendo) el puntero de #F349 (HIMEM según los manuales tésnicos) podemos hacer que este área libre, en principio inexistente o ya usada por otros TSRs, aumente, de forma que podemos usar el espacio ganado para una rutina de salto o un programa corto. Y lo bueno es que aunque salgamos al BASIC y volvamos al DOS, o aunque carguemos 34 programas a la vez, ese espacio libre seguirá ahí y no habrá sufrido modificación alguna.

Pero claro, como ya habrás podido dilucidar por tu propio yourself (nueva parida del Saver), si hacemos que HIMEM disminuya y colocamos un algo en la nueva zona libre nos estamos cargando el MSXDOS.SYS, lo cual puede llegar a resultar un tanto desastroso. La solución es salir al BASIC y volver al DOS después de plantificar el algo; de esta forma el MSXDOS.SYS volverá a cargarse, pero ahora teniendo en cuenta el nuevo valor de HIMEM. ¿Y cómo se hace esto desde dentro de un pograma? Pues con este cacho de nemónicos (listado 1), descubierto por Manolo (el del Pazos) en un rincón perdido de no sé qué programa japonés tras largas horas de sufrido pero fructífero desensamblaje (Manolo, me invitarás a algo, ¿no?)

```
;LISTADO 3: EJEMPLO DE RUTINA A SITUAR
;           EN LA ZONA RESERVADA

ORG      &Hxxxx
LLAMA:   CALL GETSEG
         LD   (GUASEG),A
         LD   A,(RUTSEG)
         CALL PUTSEG
         CALL #8000
         LD   A,(GUASEG)
         CALL PUTSEG
         RET
GETSEG:  LD   A,(SEG)
         RET
PUTSEG:  LD   (SEG),A
         OUT  (#FE),A
SEG:     DB   0   ;SEG. CONECTADO ACTUALMENTE
GUASEG:  DB   0   ;SEG. ANTIGUO
RUTSEG:  DB   0   ;SEG. CON LA RUTINA
```

El problema es que al ejecutar el CALL SYSTEM, el sistema salta irremediablemente al prompt del DOS, por lo que si el programa que ejecuta esto estaba en un fichero BAT los demás comandos no se ejecutarán. Si tienes DOS 2 siempre puedes hacer que el CALL SYSTEM ejecute algo:

SYSTXT: db «:_SYSTEM(«, 34, »next.bat»,34,»)»,0

Así, tras el CALL SYSTEM se ejecutaría el fichero NEXT.BAT.

Resumiendo, el procedimiento completo para una reserva de memoria en la página 3 sería algo así como el listado 2.

Cuento Chino 2: Reubicando, Que Es Una Lata

Bueeeeno bueno, asín que ya sabemos cómo emplastar una rutina en la página 3 sin que ni el DOS ni el BASIC se atrevan a pisarla. Pero no descorcheis el champán todavía: el método que os he explicado tiene un pequeño (en realidad gran) poblema. En efectivo: enresulta que la dirección inicial de la zona que hemos reservado no es fija, depende de la longitud de la misma (esto lo podemos controlar) y del valor antiguo de HIMEM (ayyyy... esto ya no...)

Esto implica que no podemos ensamblar en una dirección fija la rutina a plantificar. Supongamos que queremos colocar esta rutina que conecta un determinado segmento de RAM y ejecuta otra rutina contenida en el mismo (listado 3), ¿qué valor damos a xxxx? No

```
10 '* LISTADO 4: REUBICACIÓN DE RUTINAS, VERSIÓN BASIC
20 '* D1 = DIR. DE LA PRIMERA COPIA DE LA RUTINA
30 '* D2 = DIR. DE LA SEGUNDA COPIA DE LA RUTINA (D2>D1)
40 '* D  = DIR. EN LA QUE REUBICAR LA RUTINA
50 '* L  = LONGITUD DE LA RUTINA
55 '* ¡¡EL BYTE BAJO DE D2 NO PUEDE SER IGUAL AL DE D1!!
60 FOR B=0 TO L-1
70 IF PEEK(D1+B)=PEEK(D2+B) THEN 90 ELSE 110
80 '* SI LOS BYTES SON IGUALES, COPIAR TAL CUAL
90 POKE D+B,PEEK(D1+B):NEXT B
100 '* SI NO, CALCULAR LA NUEVA DIRECCIÓN
110 W1=PEEK(D1+B)+256*PEEK(D1+B+1)
120 W2=PEEK(D2+B)+256*PEEK(D2+B+1)
130 W=W2-W1+D:W$=RIGHT$(«000»+HEX$(W),4)
140 POKE D+B,VAL(«&H»+RIGHT$(W$,2))
150 POKE D+B+1,VAL(«&H»+LEFT$(W$,2))
160 B=B+1:NEXT B
```

podemos saberlo: será distinto para cada ordenador y dependiendo del número de programas y TSRs ya instalados.

Entonces, ¿qué hacemos? ¿Cómo ensamblamos una rutina de forma que podamos ejecutarla desde cualquier posicion de memoria (en una palabra: reubicable)?

¿Mejor nos rendimos y nos vamos a jugar al Nemesis 2? ¡¡NO!! La palabra «imposible» no existe en el vocabulario de los usuarios auténticos (¡toma fantasmada!)

Pensando un poco nos damos cuenta de que hay un programa bastante importante que se las tiene que ver con el mismo problema: ni más ni menos que el MSXDOS(2).SYS. En efecto, si observas la organizacion de la memoria que he mostrado antes verás que la ubicación del MSXDOS.SYS depende del valor de HIMEM. Por tanto, tal vez sería una buena idea desensamblar este fichero para ver cómo soluciona el problema de la reubicación, ¿no? Je, je... pásmate: yo ya lo hice hace tiempo, y ahorina mismo os voy a hacer partícipes de mi descubrimiento. Gracias, ya podeis dejar de aplaudir.

```
; LISTADO 6: EJEMPLO DE MACRO GENERADA
; CON COMPASS PUEDE HABER LIGERAS DIFERENCIAS
; SINTÁCTICAS EN OTROS ENSAMBLADORES)

COSA:           MACRO  @N
START@SYM:      LD     A,@N
                LD     (DATO@SYM),A
                JP     SALTO@SYM
                NOP
SALTO@SYM:      RET
DATO@SYM:       DB     0
                ENDM

; SI EN EL LISTADO PONEMOS ESTO:

                COSA   34
                COSA   22

;...LO QUE SE ENSAMBLARÁ SERÁ ESTO:

START0001:      LD     A,34
                LD     (DATO0001),A
                JP     SALTO0001
                NOP
SALTO0001:      RET
DATO0001:       DB     0
START0002:      LD     A,22
                LD     (DATO0002),A
                JP     SALTO0002
                NOP
SALTO0002:      RET
DATO0002:       DB     0
```

El procedimiento para ubicar una rutina en cualquier dirección de memoria, usado por el MSXDOS.SYS, es algo complicadillo pero funciona; ahí va:

- La rutina ha de estar ensamblada dos veces, en dos direcciones conocidas, D1 y D2.

- Para reubicar la rutina en una



*dirección cualquiera D, seguimos el siguiente bucle desde B=O hasta la longitud de la rutina: * Leemos el byte D1+B. Si es igual que D2+B, es que el byte corresponde a una instrucción de código máquina; por tanto lo copiamos sin modificar en D+B y cerramos el bucle. * Si los valores leídos de D1+B y D2+B no coinciden, es que son referencias a direcciones de memoria contenidas dentro de la propia rutina (lecturas de memoria, llamadas a subrutinas o saltos absolutos); son precisamente estas las que impiden que la rutina sea reubicable sin más. En este caso, leyendo también el byte siguiente (D1+B+1 y D2+B+1) obtendremos dos direcciones de memoria, W1 y W2 respectivamente. En D+B y D+B+1 tenemos que colocar la diferencia entre ambas direcciones, más la dirección base D.*

Como me temo que es un poco

lioso, os pongo el programa BASIC que realizaría este proceso (listado 4) antes del programa en ensamblador de verdad, el que usaremos para reubicar rutinas (listado 5).

```
;LISTADO 5:   REUBICACIÓN DE UNA RUTINA A PARTIR DE
;             DOS COPIAS EN DIRECCIONES CONOCIDAS
;ENTRADA:     HL = DIRECCIÓN DE LA PRIMERA COPIA
;             DE = DIRECCIÓN DE LA SEGUNDA COPIA
;             IX = DIRECCIÓN DE DESTINO
;             BC = LONGITUD DE LA RUTINA
;¡¡EL BYTE BAJO DE DE NO PUEDE SER IGUAL AL DE HL!!

REUBICA: PUSH BC,DE,HL     ;PRIMERO COPIAMOS EL CÓDIGO TAL CUAL
         PUSH IX           ;(HL A IX, LON. BC)
         POP  DE
         LDIR
         POP  HL,DE

         PUSH DE
         POP  IY           ;IY = SEGUNDA COPIA
         LD   B,H
         LD   C,L
         PUSH IX
         POP  HL
         OR   A
         SBC  HL,BC
         LD   B,H
         LD   C,L          ;BC = DISTANCIA A SUMAR (IX - HL)

         EXX
         POP  BC
         EXX

;EN ESTE PUNTO: IX = DESTINO
;               IY = SEGUNDA COPIA
;               BC = DISTANCIA A SUMAR (NUEVA DIR - 1A COPIA)
;               BC'= LONGITUD

BUCLE:   LD   A,(IX)
         CP   (IY)
         JR   Z,NEXT       ;SI NO HAY DIFERENCIAS
                           ;PASAMOS AL SIGUIENTE BYTE
         LD   L,A
         LD   H,(IX+1)     ;HL = DATO A CAMBIAR
         ADD  HL,BC        ;HL = DATO CAMBIADO
         LD   (IX),L       ;IX = DIR. DEL DATO A CAMBIAR
         LD   (IX+1),H

         CALL CHKCOMP      ;¿EL CONTADOR HA LLEGADO A 0?
         JR   Z,FINREUB    ;SÍ: ¡SACABÓ!

         INC  IX
         INC  IY
NEXT:    INC  IX           ;SIGUIENTE BYTE A COMPARAR (SI HEMOS
         INC  IY           ;SUSTITUIDO HAY QUE INCREMENTAR DOS VECES)
         CALL CHKCOMP
         JR   NZ,BUCLE

FINREUB  RET

CHKCOMP: EXX
         DEC  BC           ;DECREMENTAMOS CONTADOR, Y SI LLEGA A 0
         LD   A,B          ;VOLVEMOS CON Z=1
         OR   C
         EXX
         RET
```

Ahora el problema (más bien la molestia) es el hecho de tener que ensamblar la rutina a reubicar dos veces: hay que copiar el código y cambiar el nombre de todas las etiquetas, lo cual es un engorro. Esto nos lo podemos ahorrar si hacemos uso de macros.

Para los despistados, una explicacioncilla rápida: las macros son un recurso que ponen a nuestra disposición los ensambladores, y permiten asignar un nombre a un cacho de código, de forma que al insertar dicho nombre en el listado como si fuera una instrucción, lo que se ensamblará será la rutina entera. Dentro de una macro se pueden definir «pseudo-etiquetas», de forma que al ensamblarse adquieren cada vez valores distintos, así la macro puede ser usada varias veces; también es posible definir parámetros de entrada. Sí, ya sé que no hay quien me entienda; precisamente por eso he puesto el listado 6 como ejemplo.

Por tanto, basta definir la rutina que será reubicable como una macro, plantificarla dos veces en el listado, y pasar las direcciones de inicio de ambas versiones a la rutina de reubicación.

Hay que tener cuidado con un detalle: si antes de reubicar la rutina queremos establecer un dato en la misma (por ejemplo, un número de segmento en la variable RUTSEG del listado 3), hay que introducirlo EN LAS DOS COPIAS de la misma, de lo contrario la rutina de reubicación lo interpretará como una dirección de memoria a modificar, y ya la hemos liado.

Es decir, que si antes hacíamos:

```
;LISTADO 7: TSR, VERSIÓN 2
;PLANTIFICA LA RUTINA LLAMA EN EL ESPACIO
;RESERVADO EN LA PÁGINA 3

HIMEM:   EQU  #F349

;1) EJECUTAMOS UNA HIPOTÉTICA RESERVA DE SEGMENTO
;   E INSERTAMOS ESTE DATO EN LA RUTINA A REUBICAR
         CALL RESERVA
         LD   (RUTSEG0001),A
         LD   (RUTSEG0002),A

;2) DECREMENTAMOS HIMEM CON LA LONGITUD DE LA RUTINA
         LD   HL,(HIMEM)
         LD   BC,END0001-START0001
         OR   A
         SBC  HL,BC
         LD   (HIMEM),HL

;2) REUBICAMOS LA RUTINA EN LA ZONA RESERVADA
         PUSH HL
         POP  IX
         LD   HL,CODE1
         LD   DE,CODE2
         LD   BC,END0001-START0001
         CALL REUBICA

;3) EJECUTAMOS EL CALL SYSTEM DE LA MUERTE
         JP CALSYS

;4) ESTA ES LA DEFINICIÓN DE LA RUTINA A REUBICAR
;   (IGUAL AL LISTADO 3, AHORA DEFINIDA COMO MACRO)
LLAMA:   MACRO
START@SYM:
         CALL GETSEG@SYM
         LD   (GUASEG@SYM),A
         LD   A,(RUTSEG@SYM)
         CALL PUTSEG@SYM
         CALL #8000
         LD   A,(GUASEG@SYM)
         CALL PUTSEG@SYM
         RET
GETSEG@SYM:
         LD   A,(SEG@SYM)
         RET
PUTSEG@SYM:
         LD   (SEG@SYM),A
         OUT  (#FE),A
         RET
SEG@SYM:    DB  0          ;SEGMENTO CONECTADO ACTUALMENTE
GUASEG@SYM: DB  0          ;SEGMENTO ANTIGUO
RUTSEG@SYM: DB  0          ;SEGMENTO CON LA RUTINA
END@SYM:                   ;ENDM

;5) ESTA ES LA RUTINA, ENSAMBLADA DOS VECES
CODE1:   LLAMA
CODE2:   LLAMA

;6) ESTAS RUTINAS YA HAN APARECIDO ANTES:
CALSYS:         ;VER LISTADO 1
REUBICA:        ;VER LISTADO 5
```

```
LD   (RUTSEG),A
```

ahora, si hemos definido la rutina del listado 3 como una macro y la hemos ensamblado dos veces, hay que hacer

```
LD   (RUTSEG0001),A
LD   (RUTSEG0002),A
```

Como ejemplo de todo este segundo cuento chino por aquí tienes el listado 7, que es como el 2 pero más more.

CUENTO CHINO 3: SOBRE GANCHOS Y ENGANCHAMIENTOS

Pon cara de concentración, que tras la ida de olla sobre la memoria en la página 3, ahora mismeishon voy a explicarte el segundo pilar sobre el que se sustentas los TSR mes-xesianos: los ganchos.

¿El cualo? Paso a explicallo. En la parte más alta de la zona de trabajo del MSX está la zona de ganchos. Un gancho es un espacio de tres o cinco bytes (suficiente para una instrucción de salto) que es llamada por una determinada rutina de la BIOS (cada rutina un gancho; muchas de las rutinas de la BIOS tienen gancho -uséase que son muy enrolladas, ¿no? ¡AH! ¡¡Basta!!) antes de hacer lo que tenga que hacer. Normalmente hay un RET, por lo que no pasa nada raro y la rutina actúa como debiera o debiese.

¿Entonces pa lo cualo qué sirven los ganchos? Quieeeto parao. Vale que normalmente hay un RET, pero nada nos impide emplastar un parche (un salto: JP lokesea) en el gancho. ¿Un salto a dónde? Pues a una rutina que habremos plantificando en una zona de la página 3. ¿En qué zona? Pues en la que hayamos reservado según el método explicado en el segundo cuento chino.

¿Lo vas pillando? Poco más o menos es así como funcionan todos los TSR: parchean uno o varios ganchos con un salto a una rutina plantificada en una zona reservada en la página 3.

No te preocupes si no entiendes nada: ni yo mismo mentiendo. Vamos a ver con detalle cómo parchear uno de estos ganchos, concretamente el que seguramente es el más interesante: el gancho de la interrupción del reloj, H_TIMI, en #FD9F, que es llamado 50 veces por

segundo.

Para parchear el gancho de la interrupción del reloj y conseguir así que una rutina nuestra sea ejecutada 50 veces por segundo hay que hacer tal que esto:

- Para empezar un DI como una casa.

- Puede ser (de hecho suele pasar) que alguien más (otro TSR o el propio sistema operativo) ya haya parcheado este gancho. Por tanto guardaremos el contenido de este gancho (5 bytes a partir de #FD9F) en un lugar seguro, digamos que llamado OLDTIM.

- Ya podemos copiar nuestro nuevo gancho (por ejemplo NEWTIM) en #FD9F. Este gancho ha de ser un JP a nuestra rutina.

- Terminamos con un EI, y yastá.

En cuanto a la rutina que sea llamada por dicho gancho, ha de hacer lo siguiente:

- Guardar TODOS los registros.

- Hacer lo ke sea. Si hay cambios de slot o segmento, al final hay que dejarlo todo como estaba.

- Recuperar los registros.

- Saltar a OLDTIM, el antiguo gancho de interrupción.

Esta es la forma CORRECTA de parchear el gancho de la interrupción del reloj, de forma que la cosa siga funcionando y la maquinita no se cuelgue. Piensa que para llamar al gancho 50 veces por segundo, el sistema tiene que dejar con tres palmos de narices al programa que se esté ejecutando en ese momento, que no se espera la interrupción; por eso hay que guardar los registros y el slot y/o segmento antes de hacer nada y después dejarlo todo como estaba, para que el programa interrumpido pueda seguir con lo suyo como si nada hubierese pasado. En el listado 8 tienes la materializancia en nemónicos de la explicación anterior.

```
;LISTADO 8: PARCHEADO O PARCHEAMIENTO O PARCHEAJE
;           DEL GANCHO DE LA INTERRUPCIÓN DEL RELOJ

PARCHEA: DI
;1) GUARDAMOS EL CONTENIDO ANTERIOR DEL GANCHO

         LD   HL,#FD9F
         LD   DE,OLDTIM
         LD   BC,5   LDIR

;2) EMPLASTICIONAMOS NUESTRO PARCHE Y TERMINAMOS

         LD   HL,NEWTIM
         LD   DE,#FD9F
         LD   BC,5   LDIR

         EI
         RET

;3) ESTE ES EL NUEVO GANCHO, SEGUIDO DEL ESPACIO PARA EL ANTIGUO

NEWTIM:  JP   RUTINA
         RET              ;SOBRAN DOS BYTES EN EL GANCHO
         RET
OLDTIM:  DS   5

;4) ESTA ES LA RUTINA EJECUTADA 50 VECES POR SEGUNDO
;   HA DE ESTAR EN UNA ZONA RESERVADA EN LA PÁGINA 3
;   SEGÚN EL MÉTODO EXPLICADO EN EL PRIMER CUENTO CHINO

RUTINA:  PUSH AF,BC,DE,HL,IX,IY
         EXX
         EX   AF,AF
         PUSH AF,BC,DE,HL
         ...  ;AQUÍ HACEMOS LO QUE SEA
         POP  HL,DE,BC,AF
         EX   AF,AF
         EXX
         POP  IY,IX,HL,DE,BC,AF
         JP   OLDTIM
```

Otro gancho bastante interesante pero del que no se habla mucho (apenas un par de veces en la prensa nacional en el ultimo año) es el de la BIOS extendida. Este gancho fue pensado en un principio para ser usado únicamente por el sistema para extensiones de la BIOS (luego no sé a qué viene ese nombre tan raro que tiene), pero los payos que hacemos TSRs también lo usamos, pues debidamente parcheado nos permite tener una dirección fija a la que llamar una rutina con independencia de la zona de la página 3 en la que la hayamos ubicado.

Explicome. El gancho de la BIOS extendida está en #FFCA, y el nombre bonito (oficial) es EXTBIO. La forma de uso es la siguiente:

- Este gancho puede ser usado por varias rutinas, por tanto hay que pasarle un byte identificador para que se entere de cuál de ellas queremos ejecutar. Este byte se coloca en el registro D.

- En el registro E pasamos un parámetro para la rutina, que oficialmente se llama «número de función», y le especifica a la rutina qué es lo que queremos que haga exactamente.

- Llamamos a EXTBIO, y la rutina se ejecuta si el valor de D y el de E son los adecuados. Entonces AF, BC y HL devuelven parámetros. DE

no se ve modificado, los registros índice y alternativos se pierden. Si no hay ninguna rutina con el identificador D, no pasa nada y ningún registro se ve modificado.

Esta es la forma oficial (empieza a dar miedo tanto oficial por aquí, esto parece el ejército) de usar el gancho de la BIOS extendida. Haciendo que se cumplan estas reglas podemos parchear el gancho de la BIOS extendida a placer, usando nuestro propio identificador (¿cuál? Te lo inventas, pero por supuesto no puedes usar ningún identificador que ya use otra rutina propia, de otra gente o del sistema. Echale un ojo a la tabla 1).

Un ejemplo práctico de rutinas que se llaman a través de la BIOS extendida son las rutinas de soporte del mapeador de memoria del DOS 2. Tienen el identificador 4 y dos funciones, la 1 y la 2. Se usan tal que así:

* Si A=0, D=4, E=1 y hacemos CALL EXTBIO, a la salida tenemos:

A = Slot del mapeador primario

HL= Dirección de inicio de la tabla de variables del mapeador

* Si A=0, D=4, E=2 y hacemos CALL EXTBIO, a la salida tenemos:

A = Número total de segmentos en el mapeador primario B = Slot del mapeador primario HL= Dirección de inicio de la tabla de salto de las rutinas para controlar el mapeador

En realidad no hace falta poner A=0 al principio, pero así nos aseguramos de que estas rutinas realmente existen: si no están instaladas, no pasará nada y no se verá modificado ningún registro; por tanto A seguirá siendo cero. En caso contrario A tendrá el valor adecuado según la rutina ejecutada.

Así pues, si queremos parchear el gancho de la BIOS extendida hemos de actuar en un principio como en el caso de la interrupción del reloj:

- Guardar el contenido de #FFCA en OLDBIO

- Copiar el nuevo gancho NEWBIO (que contendrá un JP RUTINA) en #FFCA

...y la rutina llamada por ese JP (que estará en una zona reservada por nosotros en la página 3, recuerda) deberá hacer lo siguiente:

- Guardar todos los registros principales

- Comprobar si el identificador

```
;LISTADO 9: PARCHEACIONACIÓN DE LA BIOS EXTENDIDA

PARCHE: EI

;1) GUARDAMOS EL CONTENIDO ANTERIOR DEL GANCHO

        LD      HL,#FFCA
        LD      DE,OLDBIO
        LD      BC,5 LDIR

;2) PLANTIFICACIONAMOS NUESTRO PARCHE Y TERMINAMOS

        LD      HL,NEWBIO
        LD      DE,#FFCA
        LD      BC,5 LDIR
        EI
        RET

;3) ESTE ES EL NUEVO GANCHO, SEGUIDO DEL ESPACIO PARA EL ANTIGUO

NEWBIO: JP      RUTINA
        RET                     ;SOBRAN DOS BYTES EN EL GANCHO
        RET
OLDBIO: DS      5

;4) RUTINA DE BIOS EXTENDIDA EN SU PROPIA CONSECUENCIA
;   USO: (VALE, SUNA CHORRADA, ¡PERO SÓLO SUN EJEMPLO!)
;       (¡¡Y RECUERDA QUE EL IDENTIFICADOR 34 ES MÍO!!) X-)
;   ENTRADA:   A= 0
;              D= 34
;              E= 254 o 255
;   SALIDA:    A= 34
;              DE PRESERVADO
;              - SI E=254:
;                       HL=#1234
;                       BC=#5678
;              -SI E=255:
;                       HL=#4321
;                       BC=#8765

RUTINA: PUSH    AF
        LD      A,D
        CP      34
        JR      NZ,FIN
        LD      A,E
        CP      254
        JR      Z,FUNC254
        CP      255
        JR      Z,FUNC255
FIN:    POP     AF
        JP      OLDBIO

FUNC254: POP    AF
        LD      HL,#1234
        LD      BC,#5678
        LD      A,34
        RET

FUNC255: POP    AF
        LD      HL,#4321
        LD      BC,#8765
        LD      A,34
        RET
```

D es el que tenemos asignado. En caso contrario recuperar los registros y saltar a OLDBIO.

- Comprobar si el valor de E es válido para nuestra rutina. En caso contrario recuperar los registros y saltar a OLDBIO.

- Si D y E son correctos, hacer lo que haya que hacer según E, establecer AF, BC y HL y volver con un ret. ¡¡NO SALTAR A OLDBIO!! (la llamada era para nuestra rutina, por tanto las demás no tienen nada que hacer)

Teóricamente, si E no es válido deberíamos también terminar con un ret. Pero actuando de esta manera podemos usar el mismo identificador para varias rutinas de programas distintos. Por ejemplo, yo he elegido el identificador 34 (¿cuál si no?) y lo uso en todos mis TSR: NestorAcentos usa E=0 y NestorCDPlayer usa E=1. Ah, te aviso de que el identificador 52 (#34) también está pillado: se te adelantó el Mierdarmando. Mala suerte, tendrás que elegir otro (no olvides consultar la tabla 1).

En el listado 9 tienes un ejemplo de uso de la BIOS extendida. La utilidad de la BIOS extendida en un TSR se pone de manifiesto (¡pero qué bien hablo!) por ejemplo cuando queremos desinstalarlo. Más detalles en el próximo cuento chino.

Recuerda que, al igual que todo lo que enplastifemos en el página 3, el nuevo código de la BIOS extendida ha de ser reubicable, por tanto habrá que definirlo como una macro y ensamblarlo dos veces y bla, bla...

Tabla 1: Identificadores de BIOS extendida en uso.
Puede que haya más, pero yo no lo sé pas.

#00 y **#01**, usados por la BIOS del RS-232.
#04, usado por las rutinas de soporte de la memoria mapeada del DOS2.
#22, usado por Nestor*.*
#34, usado por MWMPLAY de Ramones.
#4D, usado por MemMan de MSX Software Team.
#F0, usado por MGSDRV.

Cuento Chino Bonus: Cómo Desinstalar Con Educación

Inate esta situaciancia: piensas que ya eres todo un hombre TSR y tienes tu ídem instalado y funcionando a pleno desempeño. Entonces tú, más chulo que nadie, quieres desinstalarlo. ¿Cómo lo facerías?

Io, cuando en mi más tierna infancia desarrollé la versión 1.0 del NestorAcentos, elucubré el siguiente razonamiento: «Chupao tío, ¡esto está más que chupao! Pa desinstalar, basta volver a poner en todos los ganchos el valor que tenían antes de la instalación, hacer lo mismo con HIMEM, desreservar los segmentos reservados si los hay, hacer el CALL SYSTEM pirulero pa volver a cargar el MSXDOS.SYS donde estaba, ¡y yastá!».

Suerte que algo después el nunca suficientemente bien periscopeado Mierdarmando se escandalizó de tamaño error cometido por mi ser y se dignó venir a Mallorca sólo para propinarme un merecido puntapié odontológico de los que hacen más época y me sacó de la profunda ignorancia en la que me hallaba. Algún día le invitaré a un chicle de los de a 34 pesetas como muestra de mi inconmensurable gratitud.

Endebore de jam, el razonamiento aquel es correcto salvo por el detalle de restaurar el antiguo valor de HIMEM a saco. El problema es que no estamos solos en el mundo. Inate por ejemplo que instalas el NestorAcentos, el MemMan y el MWMPLAY en este orden. Entonces la memoria en la página 3 queda tal que como muestra la figura 2.

Por tanto, ¿qué pasa si para desinstalar NestorAcentos cojo y pongo tan tranquilamente OLDHIMEM (el valor que tenía HIMEM cuando se instaló) en #F349? Pues que cuando el MSXDOS.SYS se vuelva a cargar, se cargará (valga la rebuznancia) el MemMan y el MWMPLAY que no tenían culpa de nada los pobres, y la maquinita obsoleta se colgará como si fuera una maquinita último modelo.

#FFFF	Zona de trabajo del MSX
#F380	Zona de trabajo del DOS
	Zona libre
OldHimem	NestorAcentos
NewHimem	MemMan
	MWMPLAY
(#F349)	MSXDOS.SYS
(#0006)	

Figura 2

```
;Listado 10: NestorChorrada 1.0
;BEEPea al pulsar CTRL+SHIFT
;Parchea el gancho de la interrupcion del reloj
;Parchea el gancho de la BIOS extendida usando el identificador DE=#22FF
;Por Konami Man, para SD MESXES#13 con carinio

H_TIMI:   equ   #FD9F      ;Gancho de la interrupcion del reloj
EXTBIO:   equ   #FFCA      ;Gancho de la BIOS extendida
HIMEM:    equ   #F349      ;Limite superior del MSXDOS.SYS
CALSLT:   equ   #001C      ;Llama a una rutina en otro slot
EXPTBL:   equ   #FCC1      ;Indica el slot de la BIOS
BEEP:     equ   #00C0      ;Produce un BEEP
ENASLT:   EQU   #0024      ;Activa un slot en una pagina
ENDTPA:   equ   #0006      ;Fin de la zona de usuario (TPA)
STROUT:   equ   #09        ;Muestra una cadena en pantalla

;* PROGRAMA (DES)INSTALADOR *

          org   #100

;--- Comprobamos que hay suficiente TPA (#0006 >= #C100)
;    En caso contrario mostramos error y terminamos

          ld    a,(ENDTPA+1)
          cp    #C1
          jr    nc,OKTPA

          ld    de,ERR_NOTPA
          ld    c,STROUT
          call  5
          ld    c,0
          jp    5

ERR_NOTPA:
          db    «ERROR: TPA demasiado pequenio! «
          db    «Yo asi no me instalo!!»,13,10,»$»

;--- Comprobamos si NestorChorrada ya esta instalado,
;      en ese caso pasamos a la rutina de desinstalacion

OKTPA:    ld    de,#22FF
          xor   a
          call  EXTBIO
          cp    #22        ;Si devuelve A=34, es que ya esta instalado
          jp    z,DESINST

;--- Copiamos los antiguos ganchos en la futura rutina residente.
;      Hay que copiarlos dos veces porque esta ensamblada dos veces.

          ld    hl,H_TIMI
          ld    de,OLDTIM0001
          ld    bc,5
          ldir
          ld    hl,H_TIMI
          ld    de,OLDTIM0002
          ld    bc,5
          ldir

          ld    hl,EXTBIO
          ld    de,OLDBIO0001
          ld    bc,5
          ldir
          ld    hl,EXTBIO
          ld    de,OLDBIO0002
          ld    bc,5
          ldir

;--- Reservamos memoria en la pagina 3 para la rutina,
;    guardamos los valores antiguo y nuevo de HIMEM en la misma
;    y la copiamos en la zona reservada
```

Entonces, ¿cómo se face? Easymbler: además de guardar OLDHIMEM, al instalar el TSR también has de guardar NEWHIMEM, es decir el nuevo valor con el que estableces HIMEM. Entonces, antes de desinstalar has de comprobar si el valor real de #F349 es igual a NEWHIMEM; en ese caso podemos desinstalar, en caso contrario alguien más se ha instalado delante de nosotros y simplemente no podemos desinstalar hasta que ellos no se quiten de en medio.

¿Y dónde guardamos OLDHIMEM y NEWHIMEM? Pues en la consabida zona reservada en la página 3. Un bonito parche en la BIOS extendida nos permitirá recuperar estos dos valores con un simple CALL #FFCA, independientemente de las direcciones concretas en las que estén guardadas. Si es que soy un genio (bueeeeno, el Periscoperez también se hace algo de cargo). Más detalles ahora mismito.

El Arrejuntome de los Juntomes: ¡Un TSR Enterito!

Llegamos a la culminación de este batiburrillo de palabros, al momento en el que por fin lo vas a entender todo (o no, en cuyo caso tal vez deberías plantearte si lo tuyo no es realmente la filatelia visigoda en vez de la informática obsoleta): en el listado 10 tienes un TSR completo, que arrejunta todos los conceptos anteriormente expuestos. NestorChorrada, que así se llama el engendro, realiza la proeza de soltar un BEEP cada vez que pulsas CTRL+SHIFT. ¡Sin duda era la utilidad que estabas esperando!

A bore qué te puedo explicar sobre NCH que aún no te haya vomitado antes. Lo he heco en forma de fichero .COM, ya sabes, esos que se ejecutan desde el prompt del DOS; se instala simplemente ejecutándolo, y se desinstala añadiéndole el parámetro U al ejecutarlo (uséase ejecutando NCH U).

Nanocursillo sobre ficheros .COM: los ficheros .COM se ejecutan a partir de la dirección #0100 y los parámetros están copiados a saco a partir de #0081, incluyendo un espacio inicial y un carácter 0 final. En #0080 tienes la longitud de la línea con los parámetros.

Para mostrar cadenas en pantalla uso la función STROUT (la 9) del DOS: pones en DE la dirección de la cadena (que ha de acabar en «$»), pones el 9 en C y haces un CALL 5. Para terminar el programa y volver al DOS uso la función 0.

Al ejecutar NCH obtendrás un mensaje de error en estos casos:

- Al intentar instalarlo si no hay espacio en la página 3 (es decir, si la dirección indicada en #0006 es inferior a #C100). La reducción del TPA cuando reservas memoria modificando HIMEM es siempre múltiplo de 256; por tanto si reservas por ejemplo 400 bytes, HIMEM se verá reducido en 400 bytes, pero el MSXDOS.SYS descenderá 512 bytes. Es por ello que el valor mínimo de (#0006) para instalar un TSR es #C100.

- Al intentar instalarlo, si ya está instalado. Para comprobarlo echamos mano de la BIOS extendida: si al llamarla con A=0 vuelve con A=34 es que NestorChorrada ya está instalado.

```
        LD      HL,(HIMEM)      ;GUARDAMOS ANTIGUO HIGHMEM DOS VECES,
        LD      (OLDHM0001),HL  ;Y ESTABLECEMOS EL NUEVO
        LD      (OLDHM0002),HL
        LD      BC,ENDRES0001-INIRES0001
        OR      A
        SBC     HL,BC           ;NUEVO HIMEM = ANTIGUO - LONGITUD
RUTINA
        LD      (HIMEM),HL
        LD      (NEWHM0001),HL
        LD      (NEWHM0002),HL

        LD      HL,RUTINA1      ;COPIAMOS LA RUTINA A PAG. 3
        LD      DE,RUTINA2      ;EN LA NUEVA ZONA RESERVADA
        LD      IX,(HIMEM)
        LD      BC,ENDRES0001-INIRES0001
        CALL    REUBICA

;- ESTABLECEMOS LOS NUEVOS GANCHOS:
;     EL NUEVO H_TIMI ESTA JUSTO AL PRINCIPIO DE LA RUTINA,
;     Y EL NUEVO EXTBIO 3 BYTES DESPUES.

        DI

        LD      HL,(HIMEM)      ;HL = NEWTIM
        LD      A,#C3           ;CODIGO DE LA INSTRUCCION JP

        LD      (H_TIMI),A
        LD      (H_TIMI+1),HL

        INC     HL
        INC     HL
        INC     HL              ;HL = NEWBIO
        LD      (EXTBIO),A
        LD      (EXTBIO+1),HL

        EI

;- FINALIZACION DE LA INSTALACION CON EL _SYSTEM PIRULERO

        LD      DE,OKINST
        LD      C,STROUT
        CALL    5
        JP      CALSYS

OKINST: DB      «NESTORCHORRADA HA SIDO INSTALADO!»,13,10,»$»

;- DESINSTALACION: SALTAMOS AQUI SI NC YA ESTA INSTALADO.
;  ENTONCES COMPROBAMOS SI EL PARAMETRO ES «U» O «u».
;  SI LO ES, INTENTAMOS DESINSTALAR: COMPROBAMOS QUE NEWHM=(HIMEM),
;  EN ESE CASO DESINSTALAMOS, SI NO MOSTRAMOS ERROR.
;  SI NO LO ES, MOSTRAMOS ERROR «YA ESTA INSTALADO».

DESINST: LD     A,(#0082)
        OR      %00100000
        CP      «u»
        JR      Z,SI_DES

NO_DES: LD      DE,ERR_YAINS
        LD      C,STROUT
        CALL    5
        LD      C,0
        JP      5

ERR_YAINS:
        DB      «ERROR: YA ESTOY INSTALADO!»
        DB      «NO ME PUEDO VOLVER A IDEMAR.»,13,10,»$»

SI_DES: LD      DE,#22FF
        CALL    EXTBIO          ;DEVUELVE HL=NEWHM, BC=OLDHM
```

```
        LD      DE,(HIMEM)
        OR      A               ;SI HL-DE=0 ES QUE SON IGUALES,
        SBC     HL,DE           ;ENTONCES PODEMOS DESINSTALAR.
        LD      A,H
        OR      L
        JP      Z,SI_DES2

        LD      DE,ERR_OTRO
        LD      C,STROUT
        CALL    5
        LD      C,0
        JP      5

ERR_OTRO:
        DB      «ERROR: HAY OTRO TSR INSTALADO DESPUES DE
MI!»,13,10
        DB      «NO ME PUEDO DESINSTALAR SI NO SE QUITA DE
ENMEDIO.»,13,10,»$»

SI_DES2: PUSH   BC
        POP     IX              ;IX=OLDHM, VALOR A RESTAURAR EN HIMEM

        LD      HL,(HIMEM)
        LD      BC,6
        ADD     HL,BC           ;AHORA HL=OLDTIM
        DI

        LD      (HIMEM),IX      ;OLDHM -> HIMEM

        LD      DE,H_TIMI       ;RETAURAMOS GANCHOS:
        LD      BC,5            ;OLDTIM -> H_TIM
        LDIR
        LD      DE,EXTBIO
        LD      BC,5
        LDIR                    ;OLDBIO -> EXTBIO

        LD      DE,OKDES        ;TERMINAMOS!
        LD      C,STROUT
        CALL    5
        JP      CALSYS          ;PARA QUE EL MSXDOS.SYS VUELVA A CARGARSE

OKDES:  DB      «NESTORCHORRADA HA SIDO DESINSTALADO!»,13,10,»$»

;- SUBRUTINA DE REUBICACION DE UN CODIGO
;     ENTRADA:  HL = PRIMERA COPIA
;               DE = SEGUNDA COPIA
;               IX = DESTINO
;               BC = LONGITUD

REUBICA:        ...
;PON AQUI EL LISTADO 5

;- RUTINA DE SALTO AL BASIC Y CALL SYSTEM.
;   PREVIAMENTE SE COPIA A #8000, PARA CONECTAR LA BIOS Y EL BASIC

CALSYS: LD      HL,CALSYS2
        LD      DE,#8000
        LD      BC,#100
        LDIR
        JP      #8000

CALSYS2: LD     A,(EXPTBL)
        PUSH    AF
        LD      H,0
        CALL    ENASLT
        POP     AF
        LD      H,#40
        CALL    ENASLT
        XOR     A
        LD      HL,#F41F
```

- Al intentar desinstalarlo, si otros TSRs han sido instalados después.

Para comprobar la pulsación de CTRL+SHIFT podríamos acceder directamente a los puertos del teclado, pero es mucho más fácil comprobar una zona de la RAM que se actualiza con cada interrupción del reloj y asigna un bit a cada tecla, de forma que este bit está a cero si la tecla está pulsada y a uno si no. Para el caso de CTRL y SHIFT los bits son el 1 y el 0, respectivamente, de la dirección #FBEB (tienes la tabla de direcciones y bits para todo el teclado en el SD#9, si mal no me



equivoco). Así pues, la rutina que enganchamos a la interrupción del reloj comprueba estos bits y llama a la rutina de la BIOS que produce un BEEP si ambos están a cero.

La rutina AUNPULSA sirve para evitar que una única pulsación de las teclas sea detectada como varias pulsaciones consecutivas, ya que por muy rápidas que sean nuestras pulsaciones, éstas siempre duran más de 1/50 de segundo. Esta

rutina controla que el BEEP sólo se produzca si las teclas están pulsadas Y no lo estaban en la anterior interrupción.

El parche de la BIOS extendida usa el identificador 34 como todos mis programas, con E=255, y devuelve OLDHIMEM en HL y NEWHIMEM en BC. También devuelve A=34, de esta forma podemos comprobar si NestorChorrada está instalado.

Para guardar y recuperar los registros uso sendas subrutinas en vez de poner pushes y popes a saco. De esta forma, si parcheas otros



ganchos puedes usar las mismas subrutinas sin tener que repetir los pushpopes y asín ahorras bytes, lo cual en la página 3 siempre se agradece.

Para TSRs más complejos y/o largos lo mejor es reservar un segmento de RAM en el que meter el programa en sí, de forma que el parche de la pagina 3 (el de la interrupción del reloj o el que sea) simplemente conecte este segmento (y su slot) en alguna página, ejecute la rutina, restaure el slot y segmento

```
        LD      (#F860),HL
        LD      HL,#F423
        LD      (#F41F),HL
        LD      (HL),A
        LD      HL,#F52C
        LD      (#F421),HL
        LD      (HL),A
        LD      HL,#F42C
        LD      (#F862),HL
        LD      HL,#8030      ;#8030 = SYSTXT
        JP      #4601

SYSTXT: DB      #3A,#CA,»SYSTEM»,0

;* RUTINA RESIDENTE DEFINIDA COMO MACRO Y ENSAMBLADA DOS VECES *

RUTINA:  MACRO

INIRES@SYM:
NEWTIM@SYM:
        JP      _NEWTIM@SYM        ;H_TIMI SALTA AQUI
NEWBIO@SYM:
        JP      _NEWBIO@SYM        ;EXTBIO SALTA AQUI

OLDTIM@SYM:
        DS      5
OLDBIO@SYM:
        DS      5

;- DESTINO DEL NUEVO GANCHO H_TIMI

_NEWTIM@SYM:
        DI
        CALL    TODOPUSH@SYM       ;GUARDA REGISTROS!
        LD      A,(#FBEB)
        AND     %00000011
        JP      NZ,NOKEY@SYM ;TERMINA SI NO ESTAN PULSADAS CTRL+SHIFT

        CALL    AUNPULSA@SYM
        JP      C,ENDTIM@SYM

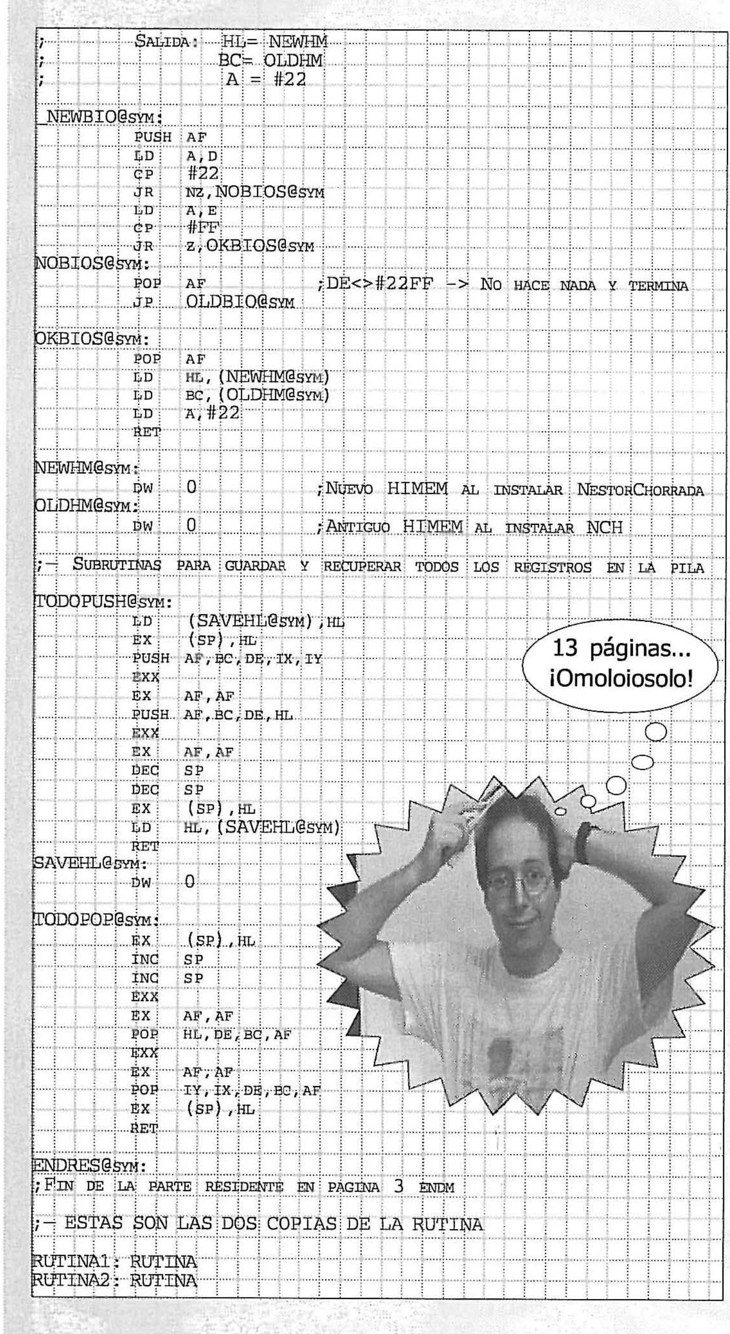
        LD      IX,BEEP            ;PRODUCE EL BEEP A TRAVES DE LA
BIOS...
        LD      IY,(EXPTBL-1)
        CALL    CALSLT

ENDTIM@SYM:
        CALL    TODOPOP@SYM        ;...RECUPERA REGISTROS Y TERMINA.
        EI
        JP      OLDTIM@SYM

NOKEY@SYM:
        XOR     A
        LD      (PULSADO@SYM),A
        JR      ENDTIM@SYM

AUNPULSA@SYM:
        LD      A,(PULSADO@SYM)    ;DEVUELVE CY=1 SI LAS TECLAS YA
ESTABAN
        CP      #FF                ;PULSADAS EN LA INTERRUPCION ANTERIOR,
        SCF                        ;Y ACTUALIZA EL VALOR DE PULSADO
        RET     Z                  ;(#FF SI LAS TECLAS ESTAN PULSADAS)
        LD      A,#FF              ;PARA QUE SEA USADO EN LA PROXIMA INT.
        LD      (PULSADO@SYM),A
        OR      A
        RET
PULSADO@SYM:
        DB      0

;- DESTINO DEL NUEVO GANCHO EXTBIO:
;       ENTRADA: DE= #22FF
```



```
;       SALIDA:  HL= NEWHM
;                BC= OLDHM
;                A = #22

_NEWBIO@SYM:
        PUSH  AF
        LD    A,D
        CP    #22
        JR    NZ,NOBIOS@SYM
        LD    A,E
        CP    #FF
        JR    Z,OKBIOS@SYM
NOBIOS@SYM:
        POP   AF               ;DE<>#22FF -> NO HACE NADA Y TERMINA
        JP    OLDBIO@SYM

OKBIOS@SYM:
        POP   AF
        LD    HL,(NEWHM@SYM)
        LD    BC,(OLDHM@SYM)
        LD    A,#22
        RET

NEWHM@SYM:
        DW    0                ;NUEVO HIMEM AL INSTALAR NESTORCHORRADA
OLDHM@SYM:
        DW    0                ;ANTIGUO HIMEM AL INSTALAR NCH

;- SUBRUTINAS PARA GUARDAR Y RECUPERAR TODOS LOS REGISTROS EN LA PILA

TODOPUSH@SYM:
        LD    (SAVEHL@SYM),HL
        EX    (SP),HL
        PUSH  AF,BC,DE,IX,IY
        EXX
        EX    AF,AF
        PUSH  AF,BC,DE,HL
        EXX
        EX    AF,AF
        DEC   SP
        DEC   SP
        EX    (SP),HL
        LD    HL,(SAVEHL@SYM)
        RET
SAVEHL@SYM:
        DW    0

TODOPOP@SYM:
        EX    (SP),HL
        INC   SP
        INC   SP
        EXX
        EX    AF,AF
        POP   HL,DE,BC,AF
        EXX
        EX    AF,AF
        POP   IY,IX,DE,BC,AF
        EX    (SP),HL
        RET

ENDRES@SYM:
;FIN DE LA PARTE RESIDENTE EN PAGINA 3 ENDM

;- ESTAS SON LAS DOS COPIAS DE LA RUTINA

RUTINA1: RUTINA
RUTINA2: RUTINA
```


antiguos y termine (esto es lo que hace NestorAcentos, mientras que NestorCDPlayer es simplemente una rutina de 512 bytes en la página 3). En este caso, el parche de la BIOS extendida también debe devolver el número del segmento reservado y su slot, para poder liberarlo al desinstalar.

Ah sí, y que no he repetido la rutina REUBICA, porque ya la tienes en el listado 5. Hala, eso es todo. Que aproveche.

MANQUE PAREZCA QUE NO, ACABOSE

Llegamos al final de esta tortura china sin que el que su(b?)scribe tenga ni zorra idea de los conocimientos con los que vais a ser embutidos en el próximo número. Asín que paso directamente a los muchaszenkius: al Mierdarmando por explicarme cómo desinstalar TSRs sin cometer pecado, al Pazoses por descubrir ese CALL SYSTEM tan elegante, y a mí mismo por saber tanto y estar tan bueno. (¿De qué te ríes? ¡Pregúntale a Kyoko!)

Si después de leer este articulillo te ha quedado alguna duda al respecto (cosa por otra parte harto improbable dado mi ameno estilo instructivo con el que se aprende con gran deleite y satisfacción tal que bla, bla...), pues ya sabes, me emilias preguntándome y a lo mejor hasta incluso te hago un favor y te respondo y todo.

Y ahora sólo me queda el hasta incluso de rigor, asín ke:

¡hasta incluso, jente!



ring, ring.

-si digame

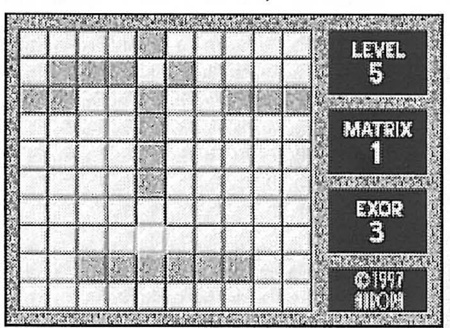
-esta el Ramón?

-si, soy yo, digame

-oye, ¿que si mejas la muñeca toa la noche?

-que no pesao! que eres mas pesao que el que mato un serdo a besos!!

- bueno, antonces ¿que me abendes?



-pues tengo un Nuts, un Exor, un Animecha....

-marchando una de soft pa mi!

A ver a ver, que es esto?, Exor... fdsave... desde el hdduro... no parese malo, a ver de que va..., ¿como se uza esto?, socorro!, y ansima la instrucciones en ingle, a ver a ver, si funsiona! ya está, ya se como funsiona.

Nos encontramos ante un juego relativamente nuevo (1.997) realizador por Aurora, casa que si digo la verdad es la primera vez que la escucho... pero bueno, dejemos eso aparte y vamos a lo que vamos: El juego consiste en completar una matriz (matrix), dejando todo con el mismo color. La verdad es que parece simple pero habrá pantallas en la que te acordaras de la madre de san pp, es un juego del tipo de puzle (o estrategia), pero tiene una mala leche a partir de la tercera fase...

En lo que respecta la presentacion... bueno, etiqueta en blanco y negro y un papelajo pa las instrucciones. La verdad, no es que este muy trabajada, pero en fin no todo van a ser hachenostares, ni similares.

El aspecto gráfico del juego es mas grave, graficos simplones, y aunque un poco coloristas, no demasiado, lo justito lo justito. Este es un tipo de juego en el que prima la adiccion sobre la calidad, no es que diga que el juego sea malo (Dios me libre) sino que para lo que tienes que hacer, la verdad es que basta y sobra.

La cuestion de la música es diferente, a mi personalmente me gustan bastante, (sobre gustos no hay nada escrito), pero no es como dejarse la vida. Como he jugado poco he escushao poquitas (las justas) pero, por lo que he oio, no estan nada mal.

Al principio, si no le coges el gusto, lo mandaras al carajo, pero si le das unos minutos te engancha seguro, asi que en la cuestion de la adiccion, esta bien servio, por lo demas es entretenido, ameno y devertido, no se le puede pedir mas (no mucho).

Caballero Lerma



MADRID '99



SECTADUCCIÓN

Si algo distingue al ser humano del resto de los compuestos basados en el carbono es la cantidad y disparidad de sentimientos que alberga en su interior. Ahora bien, no todos estos senti-



mientos son buenos y/o convenientes para una perfecta integración en la sociedad. Por ejemplo, todos sabemos que la envidia es muy mala. Y el hecho de que un ser tan guapo, listo, astuto, obsoleto y japopayeado como yo resida en un lugar como la Fumen, rodeado de vulgar populacho, no puede dar lugar sino al nacimiento de envidias de todos los niveles entre la gente que me rodea, consciente de su inferioridad. En el fondo no es culpa suya.

En tales circunstancias no es de extrañar que urdieran un plan para perderme de vista. De forma sutil añadieron un potente somnífero en mi comida, y al tenerme fuera de combate me metieron en el primer tren que encontraron parado en la estación de idems, bien atado, amordazado y metido en un saco, por si acaso.

El caso es que me desperté cuando el tren llegó. Casualmente estaba en Madrid, y recasualmente era 6 de marzo. Quedó demostradao que la vida es una tómbola en el momento en que recordé que me hallaba en el lugar y momento adecuados para asistir a MadriSX 99, uséase la quinta feria de usarios obsoletos de Madrid. Y con esas, hacia allí me encaminé, con la esperanza de pasar el rato mientras llegaba la hora de tomar otro tren de vuelta a BCN.

MADRISX 99 (AHORA SÍ)

¿Sus imaginais llegar a la estación de San Martín (o algo así) a las 7 de la aeme, y tener que esperar hasta las 9 porque el tren de La Coruña (que traía a según qué tareloides) llevaba hora y media de retraso? ¿Conoceis el verdadero sentido de la palabra «aburrimiento»? Pasemos a otro tema menos escabroso.

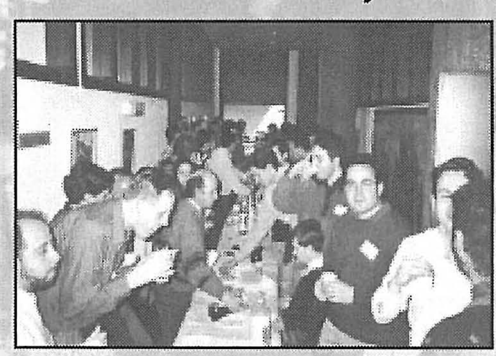
El taxista que nos teletransportó debía estar dotado de un coprocesador o algo así, porque encontró la calle Camarena ¡¡a la primera!! Oxtia macho, como diría alguien que no tiene tan clara la cartografía madrileña.



Y resultó que lo de la reunión iba en serio, no era una broma de Rafa como me había estado temiendo. Y a las 10:30, como esataba programado (¿en BASIC o en samblador?) y tras acoquinar los 3 euros de la entrada (imenuda ganga, el año pasado valía 500 pelas!) empezó la cosa. ¿Que qué & quién había? Pos lo & los que voy a enumeracionar ahorina mismo.

Los Estanes

Merced a su ya conocido afan de protagonismo y notoriedad, el stand de Manuel Pazos (manque en la cartela ponía BOH-KEN)



estaba situado junto a la puerta. Pero esta vez le salió el tiro por la culata a tan egocéntrico personaje, pues por falta de mesas o algo asín se tuvo que conformar con una ídem plegable de míseras dimensiones, en la que tuvo que ubicar su equipo como bien pudo. Justo castigo a su desmedida prepotencia. Eso sí, no se privó de mostrar con gran orgullo algos como el Sonyc, el Puddle Land, el KPI Ball o su (ander konstrakchon) driver de FAT16 (manque no sé pa qué se esfuerza: todos sabemos que el mío será mucho mejor).

A su lado estaba un stand bastante raro: en el algo ponía «Majara soft», pero en el stand está-



bamos dos payos ajenos a dicho clus: lo mesmo, vendiendo SD doces y technical janbus; y un tal Juan José Ferres, alias «el payo que está más loco por las japonesas que Konami Man & el Saver juntos», vendiendo el diccionario de canllis que se ha currado él solito y los CDs recopilatorios GunMSX. También había un payo que no me acuerdo cómo se llama, pero llevaba una gorra y tenía mucho músculo.

Más pallá un stand para hacerse cargo: MSX MEN vendiendo Compasses unopuntodoses, Nutses arreglados (quesque el original tenía fallos que provocaban cuelgues raros), Fighter Ragnaroses, Animechas y Ruby & Jades. Dicel cualesquiera que no vendió mucho, lo cual es normal dada su paupérrima estrategia publicitaria.

En plena esquina tenían un están un par de tíos que hablaban muy raro, que luego resultó que eran holandescos: Rob Hiep y Koen Van Noseké (ínate un nombre mu raro), de Sunrise Swiss. Tenían algos insignificantes como Video 9 miles (del que hicieron demostrancias, digitalizando a todo el que quisiera y grabando la imagen resultante nun diskete), Monsounses, Lost Worles, Match Maniakes, y CDrísimos musicalizables del Xtazy (lo me compré uno) y el PA3. Ah, también ampliaban SRAMs del Munsaun en tiempo real.

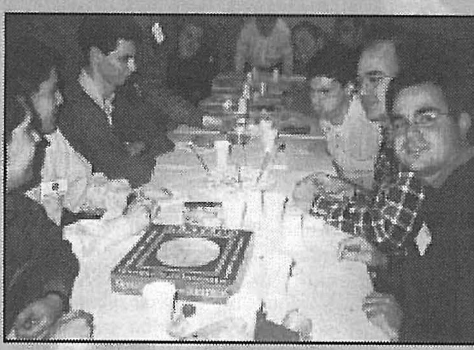
¿He dicho ya que vinieron los hnostarelas? Pues al lado de los jolandescos estaban. Tenían cosas típicas (revistas, demos musicalizables, future diskios, CDrísimos propios & ajenos) y no tan típicas (MSX-NBNO, un Illusion City originalizable y ¡¡un procesador de textos en árabe!!). Volvieron a olvidarse del azúcar, pero esta vez al menos trajeron caramelos.

En el stand de Lehenak, además de la consabida revistilla que nada tiene que hacer al lado de la nuestra (SECTA ON) había trastos curiosos como un alargador de slot (muy úitl si quieres poner un expansor de slots en un Wavy, por ejemplo), un conversor RGB-AV & RF (me niego a hacer comentarios por cuestiones personales) y una pistola-llostic con jueguecillos incorporados. En este stand se pasaron un par de EVAs mangueros (suministrados por lo mesmo) que como de costumbre gustaron bastante.



Al ladito estaba Padial, quien ha decidido internacionalizarse (al menos nel nombre) pasándose a autodenominar LPE (Leonardo Padial Electronics). Junto a las ha

bituales ampliaciones memorísticas, interfaces de teclado e idems de ratón, había una placa



de Z380 comprable por 35.000 P.P. (se la habrían quitado de las manos si la hubiera rebajado 1000 pelas, ¡seguro pero!) y un algo llamado «compensador de slots» (!!) que al final no me enteré de lo que era, porque lo estaba camelando un TH mientras LPE lo explicaba en pública conferencia sobre el Z380. (¿Se pondrán de moda los chistes de LPE? ¡No, piedras no!)

Compartiendo stand con el susodicho (es que era un stand muy largo) estaban Second Foundation vendiendo CDs recopilatorios varios (XTORYs y compañía), y un AVG erótico llamado The Joker (¿españolesco? ¿japo? ¡No macuerdooo...!). Pero sin duda alguna lo mejor que se pudo ver en este stand fue el vídeo de «Ninja Malo vs Malo muy Malo», protagonizado por Club Mesxes & Pazoses & Periscop y rodado el pasado verano en las idílicas tierras mallorquinas. Ya a la venta en tu videoclub habitual.

Mas pallá debía estar el stand de Spirit... pero como se desintegraron en su propia, pues había un par de payos no identificados con un ordenador... pos falen...

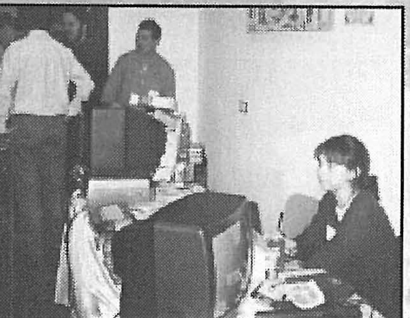
¡Que siga la lucha, que ya terminamos! En el stand de Moai-Tech, además del idemzine#2 había un pograma archivador de idems llamado ListSoft, que al final me olvidé de comprar (¡cagonla!); también recopliaciones de juegos para emulador (no, si yo ya...)

Y paracabar, el stand de segunda mano, modestito él, pero en el que había algos tan curiosos como una Jaguar (una cónsola desas de 16 bocabits) y un pegote de libros dinformática de por lo menos hace 15 años. Por idem, que el dueño de la susodicha literatura pretendió cambiarme los mismos por un SD#12. El pobre estaba más obsoleto de lo que pensaba...

Eventos & Sectas Varias

A media mañana, sorpresa: la organizancia había preparado un aperitivo para los asistentes: jamón, chalchichas, queso, patatillas... nostuvo mal. Estaba previsto que los jolandescos probaran el jamón, pero mientras el plato llegaba hasta ellos su contenido desapareció misteriosamente. Por idem que nos llamó el Periscop a través del móvil de nosequién. Al pobre se le echó de menos.

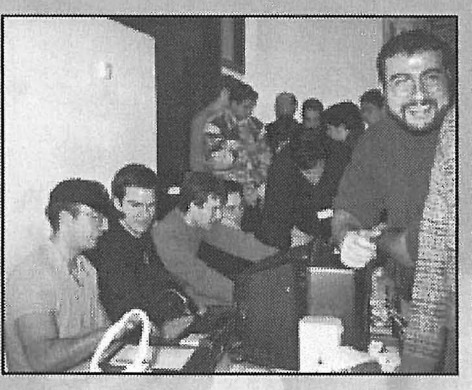
Y al mediodía, ¡todos a comer a la cafetería del centro kulturalizable! Este capítulo fue un tanto polémico, pues Rafa había previsto una «mesa VIP», en la que se sentarían los jolandescos junto con aquellos asistentes que tuvieran un aste-



risco en su cupón de papeo, cosa que no le sentó muy bien a algunos; Rafa explicó después que lo hizo para arrejuntar jente que hablara inglés pa que los jolandescos no estuvieran pichatristes, pero el caso es que los de esa mesa tuvieron una tarta de postre y los demás no. Pero en fin, no llegó la sangre al río y con secta por un tubo se arregló todo. Lástima que al final el Pazoses se dio cuenta de que le habíamos agujereado el vaso...

Tras el ágape, el tal J.J.Ferres logró captar la atención del público congregado a su alrededor, explicando que una vez XXXXXX con dos japonesas, pero que mientras XXXXXX con una, la otra miraba, lo cual le daba un poco de corte; y que como una de ellas no XXXXXX, pues le XXXXXX el

XXXXXX con la ayuda de una ducha de agua caliente, con lo cual sí que la pobre chica finalmente XXXXXX. Quien quiera la versión sin censurar que me envíe una fotocopia de su DNI, y si es mayor de edad se la enviaré contrarreembolso.



Como ya he dicho, LPE dio una charla con esquemillas incluídos sobre el Z380, que tuvo bastante afluencia de público, pero nada comparable con la presentación del vídeo del Ninja. Apoteósico.

¿Que cómo conseguí vender los diez THs a pesar de que hace aaaños questán en internestor y que tó dios lo tiene ya? Pues gracias a una estrategia comercial innovadora, sorprendente y algo agresiva, todo hay que decirlo. Pero al final no hubo heridos.

Sin embargo no conseguí que los jolandescos me compraran un TH: ni mi saber hacer ni las recomendancias de Rafa al respecto sirvieron de nada. ¡Zooogros!

El adaptador RGB-AV de los lehenitas se vendió gracias a la recomendación personal del menda sobre el pobre incauto que lo adquirió. Aún estoy esperando mi comisión, ejem...

Al final del día hubo chino de la muerte, manque menos multitudinario quen otras ocasiones. En pleno rollo primaveral nos llamó un tal Lerma al móvil del Oxtiamacho, pero como no sabíamos quién era y hablaba muy raro, le colgamos sin contemplaciones.

En el tren de vuelta había un tío mu raro que debía ser cura o algo asín, porque decía que «el verano es la mejor época para hacer los retiros, pues con el calor apetece más tumbarse a meditar...» Ejem, yo también me tumbo a «meditar» a menudo. Y otro tío roncaba y no me dejó dormir... ¡puto!

Cuando los fumatas me vieron regresar sin un rasguño disimularon su rabia como pudieron, pero yo noté que no se alegraban de verme... y sé que ya están urdiendo otro plan para deshacerse de mí, pero esta vez no me pillarán desprevenido...

ACABOSE

Estuvo bien, y la idea del aperitivo fue jenial (¡con jota!). Lo que tal vez no fue tan buena idea fue lo de la «mesa VIP», más que nada por los malentendidos que causó.

Y ahora, antes de que los Fumeneros me corten la cabeza o me hagan daño, voy a contar la historia verdadera: el 27 de febrero fue mi cumpleaños, y como regalo los demás residentes de la Fumen me compraron entre todos el billete trenero a Madrís. Sin ellos no habría podido ir, debido a la desfavorable coyuntura económica permanentemente reinante en mi persona. ¡¡Gracias mil a todos!!

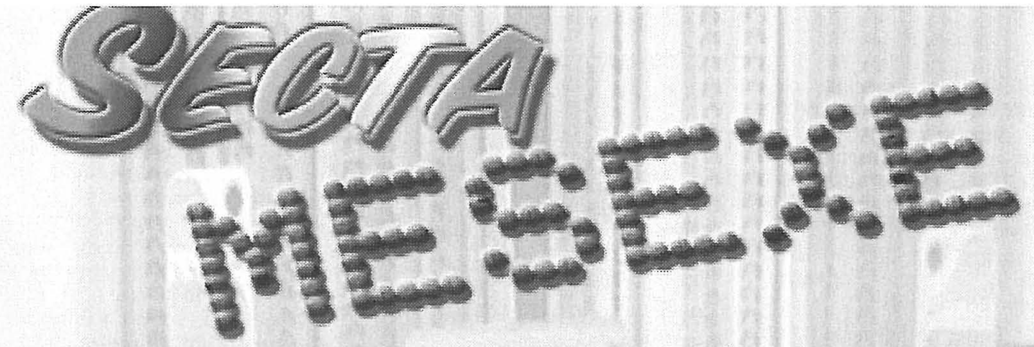
Y ahora sí, me hasta incluseo. ¡Hasta!

///// KONAMI MAN \\\\\





Descubrimos el romance del año! En la foto, Mr. Monda y J. A. Morente sorprendidos en un momento íntimo. Como veis, después de todo no es tan fiero el león como lo pintan...



¡HU!¡HA! ¡He golvellido a golver! ¿Conseguiré lograrlo? Uep homo! Eixo sólo lo sap el jefe de la secta, ques el jefencuestión city, usease, no lo, pero casi que. Pero, ¿ans?... onotras palabras, ¿por qué golviste si cha thacíamos allende los pelillos a la mar? ¿Por el mierdarmando? ¿Por que sí...? No nunca, por questoi cachondo (¡¡¡buennoooo!! ¡es la jefa Ramoni!). Endevoure, lu que pasa es quel Ramoni, el SaveR, y el Yo nos hemos hecho cargo con cualesquiera chicharros gordos u Mega-SCSISES al uso, o miles de premios más al uso entoavía. Ainnas que había de forzosamente. Tot empezó aaaaanyos, cuand no se sap porque remiembramos en nuestra propia consecuencia duendearnos un Mega-ALGO al Manolo Pazoses, quesunhombre mu internacional de los mundos de Dios. Y le fuimos dicho:

- ¡¡Queremos!!

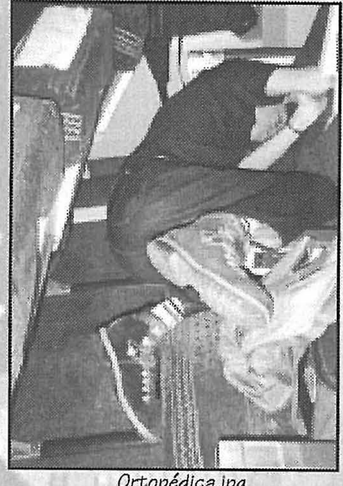
a lo que

- ¡¡¡ZZOOORRROOOSSS!!!

y yo

- pejjo

pero bué! no iba por aquí el cuentacuentos. Lenviamos los oros pa que nos comprase en Japan o algo el algo mismo, y a lo más tardar se los envió el SaveR, tambenne, por que había fet un canje con el Ramoni o algo que no se. O igual no erasí, ¿pero qué más? Tot ashó pasó a finales de agosto, y el SaveR nos dij que la garantía italiana llegaría nun aaanyo, y que levento en cuestioncity en menos a lo más tardar. Llerbonses esperamos todos los que a que nos llegara lo, y



Ortopédica.jpg

de mientras nos hacíamos cargo de adondestaban más baraturas los periscopios escasi mirando en tiendas que sabían un mega y que nos decían «ya te haré unas gestiones en Barcelona, hombre». Empero la reverberancia no tardó en hacer acopio de instalarse, y manque apremiamos su apostura, nos hacía la mella en nuestro mismo nun icso facto, por que pasaron los meses y los meses, y las semanas y las semanas, ¡hasta los días de x en x y las noches de n en n! y lo que tenía que, no lo. Conclusie: llamamos al Pazos Mismo:

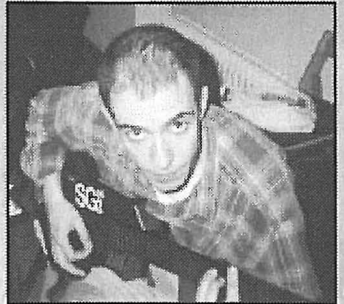
- Oye tal!
- ¡Puto calamar!
- Pa cuand?
- No se que no me acuerdo de lo que dijo de oros con el japones, o de cables, o duna ciudad.
- Falen, falen.

Imprudentemente seguimos esperando comol quespera quel NéstorPelos haga efecto. Y cada semana era un «me ha dicho que ya lo ha», y un «si es por correo menos lento en diece días de x en x». Y llegábamos el Ramoni y yo mismo a nuestras cluskeys esperando encontrarnos somedía con el paquet de la muerte, y nos llamábamos mutuamente y nos hacíamos secta «¿qué? ¿ya te ha llegado?» «ja ja, ¡qué cachondo el caballero!» por que tampoco lo podíamos saber en adonde cuala drección enviaría los paquets, y si cada uno a su Dios y la casa en la de todos. Y el Pazos: «ya tiene los cables, ya está, ya podeis ir a» ¡ja! ¡ja! que gran tipo nuestro president.

Empero un día cualesquiera al uso fuera telefoneat al Ramó y en esto que me va dir: «que ya han llegado los Xs» UROOO! ¡Fui corriend! ¡Llegu! ¡Y menseñó...! ¡un mecachís international o algo fet con un cartux cualesque les quie-

ra y un peazo acable! ¡Qué cachondo! caballero! (¡Puto!). Total, que no. Y el Pazos «es que el muy calamar no quiere pillarse los zopencos, y hay oros por en medio». Y de mientras el Ramó y Ió mirando ZIPs y algos de gestiones por Barcelona. Hasta incluso nos fuimos ido a la Ru de Basuralona del diciembre, y allinas nos dij el Paz: «ya os han lliegado n, la venganza». El Ramó ques un niñio muy predeterminado lhabía escogido al Armando una caja de PC de las resdebajas, pero pareix que tambenne shabía portado mal, ainnas que lArmando le castigó envendiéndole el seu disc menos duro. Por la meua parte yo inicié conservaciones con el Paco (hijo) pa la consecución exitosa dun disco duro tipo el del niñio pero sin.

Total que arribam a Mallorkaufen y entoavía no eran habido los Xs. Empero al día más


¿Aún no conoce NéstorPelos?

siguiente llego a la meua house y mencuentro un paquete que no daba limpresión de que tuviera que haber sidun chicharro gordo ni mucho menos cualesquiera, sien en cambio... ¡era el Mega X! Con un puñyao de cosinyas y tal. Lo primero manera que recordé era la venganza,y comol ninñio tenía clase por la tarde me acogí un cable dun Commodore al uso y el cable bueno que havia arrivat con el X y me le fui a la universidez daquí. Y cuando ví al Ramoni a lo


- Como mola la secta, ¿eh?
- Vaya...

lejos lenseñé el cable del Commotúporaquí (a lo lejos) y le dij «¡ya!» y él «¿sí?» y sa macercó y... tooonto, «no, si yo ya», y oye tal caballero, y le aseguí con la coba de «es una petit brom». Y aluego, cuando ya me hiba hir porquel niñio tenía clase le saquél cable verdadero del Mega-X y así le dejé con el algo que se le comía... ¡jo! ¡jo! ¡malosoa! Mientras me fuera ido a mi clusdekey a disfrutar de ello.

Total, quel Ramó ya se lo tenía to profesionalizao con el castigo del Armando y su caj de PC, yo mhice un pseudo-algo con un F700 que no funcionaba pa tener fuente dalimentación, y el SaveR que ya lo tenía de cuando lIDE pero no tenía na (como yo). De maformanera que nos pedimos tres zips internas por correo para nos, y nos llegaron al cab duna semana. Yl Ramó y yo nos la disfrutamos, perol SaveR shabía pedío un cable pa Zip ex-terna, ainnas que tuvo que remiembrarse en su misma y hacerse uno a mano que fuera ido ferpectamente. Acabáramos daquí. En el mismo time=0 yo le pedí al Paco (hijo) un HD Armando réplica, que me llegó un poco más tarde, pero me. Cuand lo puse resultaba que no era un escándalo comol del Ramó, y cuando senteró y no lo oyó con sus propias orejas se murió denvidia pero sin morirse, y amore el HD estaba nuev. El Ramó no lo soportó y se puso como un loco a buscar un HD otro que no fuera un escándalo, y con el que tenía castigó al SaveR a cambio dun monitor de PC (o algo). ¡Ya te vale Ramoni!

La cuestión city es que quien más quien menos ya se lo ha montao neste campo, aunque del HD del SaveR nunca más se supo saber y el Mega-X sólo le da problemas. El Ramó ha pintao la caja de PC de negro, y yo sigo con el F700 dando de comer a la ZIP y al menos duro.

Pero el puto Ramoni al cabo de poc se acompró un turbor, por que estaba montao nel dólar, y eso. Osea, que ya estamos todos más o menos normalizados nel Club Algo, de no ser por que yo sigo diciendo que no me tapen el sol y el HNéstor sólo por joder ha cascao su Mega-X (que se lo cambie al SaveR por el suyo, así no le dará problemas).

Llerbonses ashonnas era tot lo que, onlymenete pa justificar el algo. ¡Hasta!



Mato#34

JUOCOS D'ACE ANTAÑO

Inate que un dia (hace aaaanyos) vas a poner el juego ese que mola tanto, y enresulta que te encuentras con que el disquetequete se te ha jodío y has perdío el juego para siempre, por que es muy difícil dencontrar ya que no lo tiene mucha gente. Sigue inando que x aaanyos después, cuando testás haciendo una recolección de juegos del cagarse, el Ramoni (que sabe un huevo de adobe e internet) me dice que hay unas cosas llamadas ftp's y que sabe de una en la que hay un puñao de juegos para el MSX. Vas allí y... ¡tencuentras con el juego tan añorado! (¡¡Adios Ramoni!! ¡Es la jefa!). En mi caso los juegos fueron el Fishing Freak (el Pazos me lo había enviado hacía poco pero todavía no le tenía), el Strategic Mars, y el Xevious ("¡¿En disco?! ¡Pero si eran todos originales en cartucho! ¡Pirata! ¡Pirata!"). ¿¡Eh!? ¿¡Uh!? ¿Qué pasa?... No si yo ya...

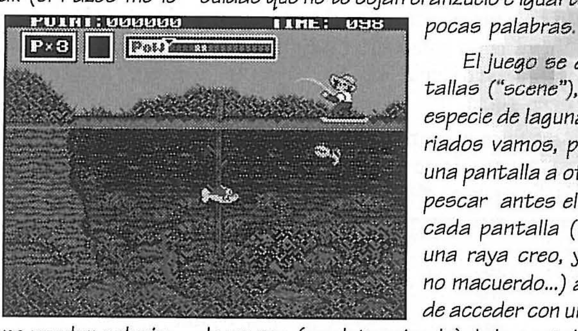


O sea, que ya tengo donde elegir para los juegos dantaño por lo menos pa tres números, queda elegir el orden al uso, nada que el azar y un par de RND's bien hechos no puedan solucionar. Profesional, muy profesional.

SIGUE HABLANDO, QUE TE ESCUCHO.

"Le gusta un juego de pesca...", ¿qué pasa Ramoni?, cosas peores se han visto, amore, hasta el SaveR encuentra que es colorista. No se trata de poner juegos cuánto más esperpénticos de argumento mejor, que los hay pero muchos son bazofia por mal hechos, pero si encuentras uno que tiene un argumento original y que encima está bien hecho, ya tienes sección pal SD MESXES.

Al uso, el Fishing Freak (¿nombre auténtico?) mola que te cagas en las bragas; es de la Crossmedia Soft, o sea, que no tengo ni puta idea, por que este es el único juego que conozco desta compañía, y va de pesca (evidentemente). ¿Pero cómo se hace un juego de pesca? ¿Qué hay que hacer? Aaamigo, el concepto es el concepto, esa es la cuestión. ¿Arcade? ¿RPG? ¿Plataformas? ¡No! ¡La solución es!: tu tiras un anzuelo y esperas que venga un pez y le coma el pescado (ya no pez) conviene que te de algo útil por que si no pierdes el tiempo y tú puedes ir a buscar el pez moviéndote en 2D por el estanque/algo y cuidao que no te cojan el anzuelo e igual te viene la C, en pocas palabras.



El juego se divide en pantallas ("scene"), que son una especie de laguna, el mar... variados vamos, para pasar de una pantalla a otra tienes que pescar antes el pez gordo de cada pantalla (un pez globo, una raya creo, y más que ya no macuerdo...) al que se puede acceder con una llave que te da un pez (predeterminado) de la pantalla al uso, pero tienes un tiempo límite para ir a por el pez gordo aunque no mata mucho. Pero antes de ir a por el pez gordo conviene que te prepares cogiendo cosas, y esto se hace pescando los peces que encuentres, normalmente en cada pantalla hay un tipo de pez que te suele dar una cosa: los típicos que te dan fuerza (ya hablaremos más adelante), vidas... otros que parece

que te dan tipos de anzuelo (de los que flotan, se hunden...) y los que te dan la llave, que suelen ser un poco grandes. El anzuelo se puede tirar más cerca o más lejos según le des a las teclas al uso (SHIFT y SPACE) pero esto no tiene una gran importancia. Lo que sí importa (y mucho) es la fuerza que puede aguantar la caña, mexplico: cuando has tirado el anzuelo y has conseguido pillar a un pez (puede que pescado) tienes que subirlo a la barca, pero para esto tienes que ir haciendo fuerza y la caña tiene un límite, si el pez llega a la barca sin tener que pasar este límite es que eres un profesional (y el pez es un pescado), pero si llegas al límite y el pez todavía está por ahí, a tí se te rompe la caña (pierdes una vida) y el pez sigue siendo (pez). Para evitar esto los pezqueñines no gracias dan premios cuando los pescas, y entre hay unos que te hacen subir un punto el límite de fuerza; puedes coger todos los que quieras, pero al final siempre queda un punto en el que se te rompe la caña (aunque está muy alto).

Pero hay otras formas de morir. Básicamente son dos: se te acaba el tiempo (no hay tu tía), o pierdes el anzuelo (vía lo tiras fuera de la pantalla, se te rompe la caña, o se te lo come un cangrejo o cosa al uso, normalmente un sprite monocromo). Por que también hay enemigos: cangrejos/cosas que se comen el anzuelo, electroalgos que te quitan tiempo, algas donde se te puede enganchar el anzuelo... se puede saber lo que no es bueno por que normalmente son sprites monocromo.

Vamos, que el argumento mola y la dinámica del juego (¡¡DIOSS!! ¡na joya!) está bien resuelta. O sea, que sí, que puede enviciar.

TITULAR AL USO 2: LA VENGANZA.

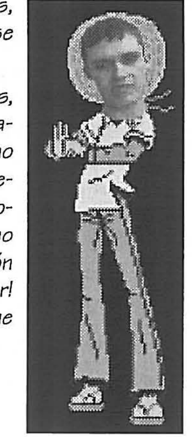
¿Y cómo está hecho el juego? Pues más o menos bien. Es cojjecto. No hay cosas que estén mal, pero tampoco hay mucho lujo. Además más bien es técnicamente pobre, ya que da la impresión de que el juego podría funcionar en un MSX1 sin grandes cambios (a lo mejor los colores y las funciones de esprites ampliadas, o ni eso), pero bueno, no hay nada mal.

Pa movernos por los escenarios tenemos un scroll horizontal de bloques, con la típica sensación de cronsh cronsh cronsh, pero como eso no es el núcleo del juego se aguanta. A cambio los decorados sin ser una pasada están bien hechos, son coloristas, y se diferencian de sobras entre sí. En cuanto a los personajes una de cemento y otra de tierra que diría el SaveR: los enemigos (lo que nos perjudica) son sprites monocromos, tal cual, los peces y los símbolos de los objetos ya son otra cosa: tienen varios colores y en el caso de los peces el movimiento es bueno, con un puñao de esprites para ello. El camperolo que pesca y la barca parece que son caracteres, y están bien.

En cuanto al sonido, hombre, onomatopeyas no hay muchas la verdad: cuando el anzelo cae al agua y poco más, y las músicas (en PSG) no son una pasada pero no están mal, y podrían cambiar un poco pero tampoco se hacen muy monótonas. En la línea del juego.

¿Y EL CONCEPTO?

Pues lo que podeis deducir de lo que habeis leído es que el juego no es una pasada, pero como no hay nada que esté muy mal hecho y uno se entretiene jugando (hace falta un poco de paciencia, pero muy poca, y no llegas a aburrirte) pues más o menos engancha. Además, es colorista, ¡qué caramba!, y se agradece.



No despierta grandes pasiones, pero las circunstancias que rodearon nuestra historia le han hecho merecedor de un lugar en esta amena sección, mitad opinión, mitad comentario, mitad nostalgia ("¿cómo que tres mitades? ¡eso da sección y media!") ¡tú qué vas a estudiar! Pues na, ya sabes, no. Oye tal, que hasta incluso... adios...

MATO#34



Konami Man: Ramoni... entonces, ¿es cierto? ¿El Saver ha terminado un juego?

Ramoni: Sí hombre! Y yo me terminado el Nemesis con los ojos abiertos!

Mato: Madrid.

K: Dejaos de sectas kesto es serio. ¿Os dais cuenta de las repercusiones ke este hecho tendrá en la obsolescencia mundial?

R [serio]: ...

M: si. Etteee... considero que la ocasión no es propicia para ello, pero es un juego cualesquiera al uso típico de los de sacarse pelas nuna ru pero bien hecho, Y ya está. Te toca K.

K: Desde incluso el capullón se sacó pelas. Lo más curioso es que usó mis músicas sin preguntarme. Y lo más significativo es que por eso mesmo cogió músicas que no estaban acabadas. Aaaaños...

R [serio, de veras]: Al margen de lo anterior considero una lástima que el susodicho desaproveche su capacidad al uso mediante un juocco que, manque esté benne, no pasa de sencillote, dejando a un lado proyectos mucho más ambiciosos como el Garusu que prácticamente estaba acabado. Dicho esto, cedo la palabra al gran K:

K: Pero si le toca a M...

M: ... (está comiendo patatillas)

K:En fin, molaría contar un poco de qué va el juoco, ¿nons?

R: Empiezo: Es un plagio/ clónico de un juocco aparecido nun DiskStation en el cual se debe construir la cara de un payo situando la nariz, boca, ojos y orejas sobre una pantalla en negro y al terminar aparece la silueta. Si lo que hemos creado se parece en algo a la cara original obtenemos puntuación mientras que si parece una hamburguesa no.

K: En efecto es una jelipoliez, pero en su favor hay que decir que está programado en NestorBASIC, que sólo costaba 500 pelas y que en el fondo es divertido ver los resultados finales (el resultado «hamburguesa» suele ser el más frecuente).

M: envidiosos. Es un juego chorra, cuando juegas solo te sueles morir dasco, peero... es un juego muy bien acabado en todos los detalles, con buenas músicas, y mejores gráficos, y me refiero not only a los digitalizoides, but also a los retocados/dibujados. Amore, cuando juegas a dobles, o con más gente alrededor, te sueles partir el culo. Amos Bilbao, que hay cosas que merece tenerlas por lo que son, no por lo que sirven, igual que yo tengo el track ball ese de la Sony y no lo empleo nunca, pero este juego es una pequeña joya por el aire que respira. (SaveR, acuérdate de hablarle bien de mí a tu hermana).

R: Sigo: Como ya ha soltado el M fuera de turno se puede jugar a dobles y a más tambenne hay tabla de records al uso. Pero lo que más mola dentro de lo que



mola es el repertorio de personajes elegido al uso. Entre los protas del juocco sencuentran personalidades de tal magnitudo como yo, por ejemplo, y otros seres de menor talla como los contertulios (M y K), el propio autor, llamémosle S para seguir con la tónica, el Pazos (P), el Armando (A), el MdeA (MdeA) y la Chiho (C). Dicho esto sólo queda queda decir quel diskete al uso tiene una bonita etiqueta en color y que posiblemente me llevé de la Ru el único que estaba vacío.

K: ¿»Muy bien acabado»? Pero si cuando le das a PAL te pone 60Hz, y al darle a NTSC te pone 50HZ, ¡JUO JUO! En cuanto a las músicas, claro que molan: ¡son mías! (la mayoría). Mención especial merece el método de promoción y venta en la ru: a todo aquel que compraba un Kaotika, S le dibujaba un ojo en la cara, como el monigote de la etiqueta. ¡Hasta incluso MdeA se prestó a la promoción! Pero lo tambenne pienso que deberiese finalizar el Garusu antes de dedicarse a proyectos puramente lucrativos tales que muerte al imperialismo yanki.

M: y cuando digo bien acabado y el ambiente que se respira me refiero por ejemplo al menú de selección de personajes, a la pantalla de presentación, a los sprites sólo de coger partes de la cara... cosas así, sí bueno, pero anda que no mola lo de NTSC-50Hz. y PAL-60Hz., al fin y al cabo es una cosa destas que la gente se preguntará al cabo de los años el por que de ello. Y la presentación del disco ayuda a esta sensación, una cosa sencilla pero bien hecha. Me reafirmo en mi condición de sine qua non, o sea, lo que he dicho antes. Este juego hay que tenerlo manque sólo vayas a jugar 4 veces con él en todol tiempo que lo tengas. Hay que tenerlo por que sí. Bueno, ya basta, ya he ganado al R en el párrafo más larga.



R: Ya, pues ahora ya no le hablaré bien de tí a mi hermana. Zoggo. Bueno, al grano, el juocco está bien para lo que es, y para ser el primero que termina nostamal. No obstante espero que en el futuro continúe con el Garusu que es por ahora lo más mejor que se le ha visto hacer y seguro que los usuarios lo agradecerían. Ale, yalohedichotodo.bas

K: Cómo senrolla M, sí que le debe gustar la hermana de S... ¡PELOTA! En cuanto a R, el muy C (de Cabrón) me ha pisao la frase grandilocuente (la de «pa ser lo que es nostá mal»), y eso, que creo que con tolo esto ya tenemos pa rellenar la página que habíamos pensado dedicar al engendro este. R, ¿acabáramos dakí refinitivamente?

M: mi conclusie: ¿qué carallo limporta al S lo que la gente piense de su juego? El cabronazo se sacó pelas pa poder pagarse el viaje, ques lo que quería, mientras que los demás acoquinamos. Pues.

R: Queridos contertulios, doy por terminada esta parafernalia comentatoria. Vamos pués!

K & M: Amén.

K, M & R

CDrísimos

Aborejam, si el Saver se ha largado a Nijón y para el ***SD#13*** no ha pegado ni sello (¿aceptamos portada como sello acuático?), entonces ¿cómo es que sigue viva la sección CDrísimos? La respuesta se hace cargo por sí misma: lo, el gran Konami Man, tomo el relevo provisionalmente. Exasperemos que para el ***SD#14***, el Puto se haga un poco más de cargo con sus deberes para con la comunidad fanzinesca y bla, bla...

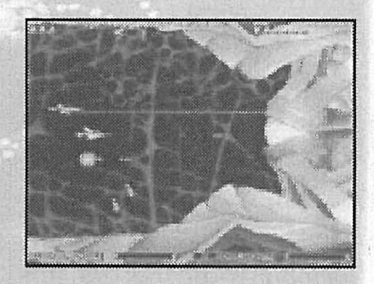
¿Y de qué CD os va a hablar un capusho tal que lo, que sólo sabe programar NestorChapuzas? Pues, estooo... no me pegueis pero... es un CD que no tiene nada que ver con el MSX, al menos directamente. *«¡Halaaa! ¡Hereje! ¡Blasfemo! ¡Pecador! ¡Dos con queso!»* ¡Aplacad vuestra ira nobles obsoletos! El CD a comentar en esta ocasión no contiene músicas de un juego obsoleto, cierto, pero es que el juego en cuestión es nada menos que, atención, el heredero de la saga Nemesis que tan hondo caló en todos los mesxesianos que tuvimos la suerte de jugar en su época (y algunos continuamos juocando). Ni más ni menos que:



GRADIUS GAIDEN

Explicación al uso: Gradius Gaiden es, que yo sepa, la última entrega de la saga Nemesis lanzado hasta la fecha (si no contamos la máquina recreatista del Gradius 4 que también se dice por ahí que ya ha). Es del año 97 y sólo ha salido para PlayStation, pero gracias a mis múltiples contactos he conseguido jugar (y terminármelo, ofcoursemente), y os puedo decir que es la repanocha, como todos los Gradius. Y encima 100% 2D, como tiene que ser (porque la verdad es que cuando leí eso de que *«Konami ha sacado un nuevo Gradius»* lo primero que pensé es *«Oh no, espero que no hayan sido capaces de cargárselo poniéndole la maldita tercera dimensión de las narices»*; por suerte no fue asín).

Y como suele ser habitual en Konami, poco después salió a la venta el CD con todas las músicas del juego. Y como yo tengo una Kyoko para mí solito que además de ser encantadora me hace regalitos, pues la pasada navidad le pedí que me idemara el **Gradius Gaiden Original Game Soundtrack**. Y como así lo hizo, pues así lo comento. Que se note.



LAS MUSICASAS

Poca cosa os puedo decir yo aparte de que como es habitual en los juegos de Konami, y en los Gradius en particular, las músicas son geniales: ambientan perfectamente el juego y además también sirven para escucharlas solas.

Quien sí parece que tiene más que decir es **Nories Miura**, el compositor de esta obra de arte; y asín lo hace en un panfleto que acompaña al CD. Lo malo es que está en japonés. Y lo bueno es que aquí tenemos a Ai, esta tierna angelita siempre dispuesta a ayudarnos en lo que haga falta (tate quieta Ai, que ahora te desato. ¡Y deja de morderme!), con unas ganas enorrrmes de traducirlo.

Lo primero que hay en el susodicho panfleto es un comentario individualizado de 14 de las 23 musicasas que componen el CD. Aquí los teneis:

- **Pista 1:** La demo/presentación (esta sí es 3D, pero se lo perdono). Nories dice: *«Aquí podemos escuchar fragmentos clásicos de otros juegos de la saga. Esta versión es especial para el CD.»* Pos es verdad, suenan trocillos de músicas de otros Nemesis.

- **Pista 4:** El tema del horizonte (cuando coges cápsulas al principio de la fase). *«Este tema siempre acaba haciéndose muy famoso en el juego. Al hacer esta música me inspiré en temas clásicos de PSG y FM»*. La verdad es que nada más oir esta música no puedes evitar imaginarte que estás disparando y cogiendo cápsulas, manque no estés jugando.

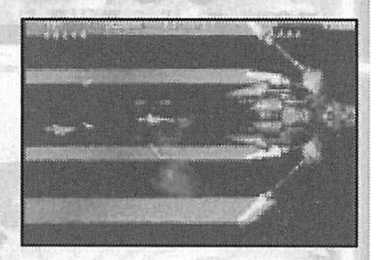
- **Pista 5:** Primera fase. *«Es como una fiesta de inauguración. La he hecho muy alegre para animar al jugador poco hábil que no suele pasar de la primera fase (¿por ejemplo yo?)»*. La verdad es que es una de las mejores músicas del juego.

- **Pista 7:** El cementerio de enemigos finales de otros Gradius (¡juró!). *«Aunque sea un cementerio, la música no es triste; además suena futurista. En realidad son tres músicas que finalmente fusioné en una sola.»*

- **Pista 9:** Los moais. *«Esta es una música muy típica de fase de moais en un Gradius»* (pues sí, más o menos lo es.) *«Al pensar en cosas como ¿qué son en realidad los moais? ¿Son animales? ¿Hablan?, me salió esta música. El título es 'Silence', pero hay muchos 'oh' y 'ah', ¿quizá es demasiado estridente?»*

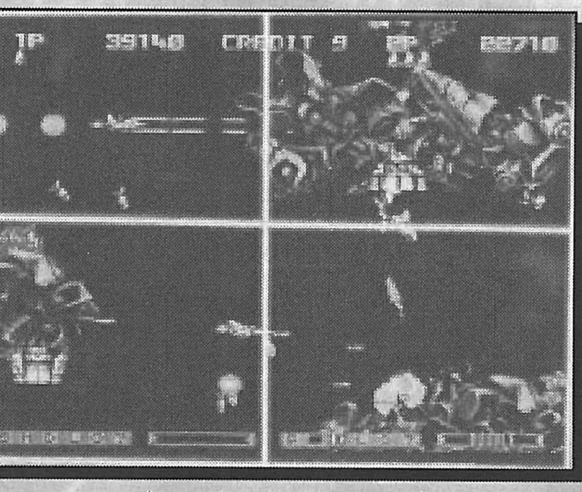
- **Pista 10:** El planeta vivo. *«Esta es para mí la mejor música del juego. Es muy ambiental, puede oirse el latido de un corazón de fondo.»*

- **Pista 11:** El infierno verde (la selva). *«Esta fase es mi favorita. La música es alegre, suenan campanillas, pero en realidad cuando juegas encuentras muchas cosas asquerosas, ¿verdad? Es una fase muy difícil. Existe un arreglo anterior de esta música que no he incluído en el CD. Esta música suena mucho a Gradius Gaiden.»* (Pos fale... si él lo dice...)



- **Pista 12:** El agujero negro (mientras juegas, el planeta se va desintegrando a tus espaldas). *«Esta es una música muy movida, para mantenerte despierto, ya que tienes que estar muy alerta al tener un agujero negro pisándote los talones. Esta música se hizo muy popular entre el equipo de desarrollo del Gradius Gaiden.»*

- **Pista 13:** Esta es la música de enemigo final del Nemesis 1; en el Gaiden aparece como en el Nemesis 3, en un trozo de fase en el que aparecen fantasmillas que te dan cápsulas. *«Versión Gradius Gaiden que hará derramar alguna lágrima a los fans de la saga Gradius. ¿Cuántas versiones se habrán hecho ya?»*



- **Pista 15:** En esta fase sólo salen enemigos finales, como en la cuarta del Nemesis 3. *«En esta fase no tienes tiempo, estás demasiado ocupado para pararte a escuchar la música. ¿Cuántas veces habré tenido que darle yo a 'continue' para pasármela? Todos los del equipo musical somos muy malos jugando, pero tenemos que pasarnos el juego antes de poder hacer las músicas, es nuestro trabajo.»* Hombre, pues no es tan difícil... se quejan por vicio.

- **Pista 20:** El tema del horizonte cuando has llegado al final y vuelves a empezar. *«Esta música no suena mucho a Gradius Gaiden, faltó poco para que fuera descartada. Otro nombre de esta música es 'tema de Jade Knight'.»* (El nombre oficial es Sky#2.)

- **Pista 16:** La última fase, la típica fortaleza metálica; el scroll se acelera y has de ir con mucho cuidado para no estamparte. *«Si puedes pasar esta fase de un tirón, con esta música te sientes muy fuerte; y a los principiantes les da ánimos.»* (Ai, ¿tú estás segura de que pone eso? Bueeeno, nos fiaremos...) *«Esta música es la verión larga de Sky#2.»*

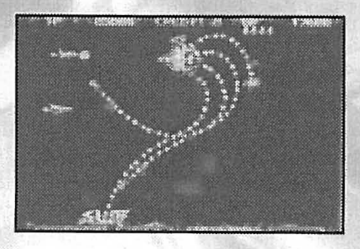
- **Pista 17:** En medio de la fortaleza, con una lluvia de balas sobre tí y con el decorado que se te viene encima. Suena un poco jevi al principio. *«Las guitarras son del guitarrista Kyooban Suzuki. Esta parece ser una de las fases favoritas de los jugadores en general.»*

- **Pista 18:** Uno de los enemigos del final, una especie de Metal Gear que te dispara y se te echa encima. *«Antes de la serie Gradius no había músicas como esta.»* (Vale, me fío de Ai, pero... ¿¿seguro que dice eso??) *«Es música de sintetizador muy histérica, un sonido muy típico de la PlayStation. Parece muy tecno al principio, pero en realidad es muy tranquila.»* Psé... un poco rara sí es.

LA PARRAFADA

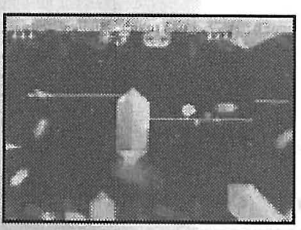
Tras efectuar la traducción anterior, Ai consiguió escapar del bar en el que la tenía confinada, viéndome yo por tanto obligado a pagar su coca-cola (¡cagüen...!) Sin encambio gracias a mis servicios de inteligencia, la proscrita fue hallada y nuevamente capturada unos días después.

La última parte del panlfleto es una parrafada en la que el tal Nories cuenta su vida o algo asín, vamos, tal que esto:



«¡Hacía tiempo que Konami no sacaba un juego de naves! Quienes hayan comprado este CD seguramente son muy aficionados a este tipo de juegos. Todas las músicas de este CD son nuevas y del Gradius Gaiden, no hay ninguna del Gradius Deluxe Pack.

Al hacer estas músicas me concentré en dos ideas: quería hacer algo nuevo y diferente, pero que al mismo tiempo suene a 'música de Gradius', ya que estos juegos son muy famosos y tienen algo así como personalidad propia.



Las músicas de la máquina recreativa del Gradius son muy buenas, y muy características; a mí me gustan mucho, tienen su encanto aunque en un salón de este tipo hay mucho ruido de fondo.

Las músicas de Gradius Gaiden son muy ambientales, hay que escucharlas con atención. Uso mucho sintetizador, pero sin abusar. Son músicas silenciosas,...» (Ai, ¿te estás cachondeando?) *«...más que las de los otros Gradius, pero a pesar de todo esto no he olvidado a los fans.*

Existen multitud de arreglos de músicas de los Gradius, músicas que se han hecho muy famosas; las he usado un poco como inspiración para hacer las músicas de Gradius Gaiden. Son músicas dedicadas a los fans, el objetivo es que el jugador capte el encanto de Gradius Gaiden al oirlas...»

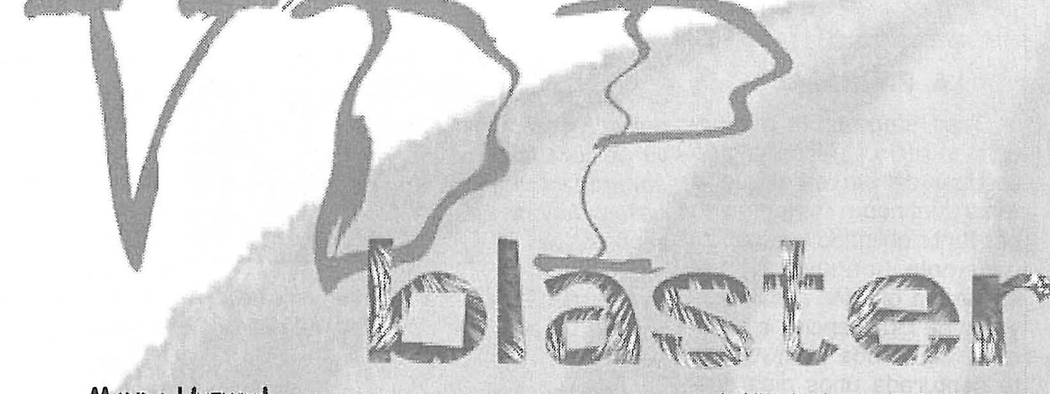
A partir de aquí sólo hay saludos y croquetas acerca de todo el equipo de desarrollo del juego, o al menos eso dice Ai, que se negó en redondo a seguir traduciendo, y dijo que o la dejaba en paz ya o se tiraba por la ventana... qué poco espíritu de colaboración, y eso que le aflojé los grilletes tres veces. Por cierto, ¿sabíais que el director de sonido se llama Akiropito y le gusta cocinar? Aaaaños...

Pos yastá. Espero haber satisfecionado un poco la curiosidad de los auténticos nemesianos como lo tales que bla, bla... Si todo va bien, en el próximo número volvereis a tener al Puto al frente de esta sección, con... vete a saber qué. ¡Hasta más inclusive!

Ah por cierto, que se me olvidaba poner este anuncio de Ai:

> «Japonesa sectaria, soltera, simpática y de buen ver busca jugador de waterpolo musculoso. Fines serios. Razón: no le falta.»





MANDA HUEVOS!

Una pena, la verdad, pa una vez que intento hacer algo novedoso en la sección, después del estrepitoso fracaso del último número, resulta que por causas ajenas a la obra no puede ser... Pues sí, yo quería hacer una introducción al GFX9000 y sus secretos, pero mira tú por donde el Juansal sa ido a Japón y nadie sabe ande ha dejado el aparato, y sin el GFX9000 no puedo terminar el articulamen al uso.

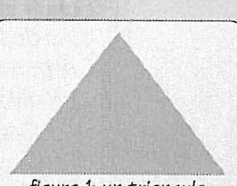
Pero, ¡no hay problema! Todo el mundo sabe que soy una persona de múltiples recursos e incalculable sentido de la improvisación, asín que amos allá con una de efectos giroscópicos:

MELONES, SANDÍAS, PELOTAS U OTRAS SECTAS...

Sí, sí! lo habeis adivinado!! La cosa va de redondeces! ¿Os remiembrais de la Unknown Reality? ¿De la bola que sale por ahí pululando como un melón cualesquiera? Pos a eso vamos.

PERO SI EL MÉRITO NOSMIO!

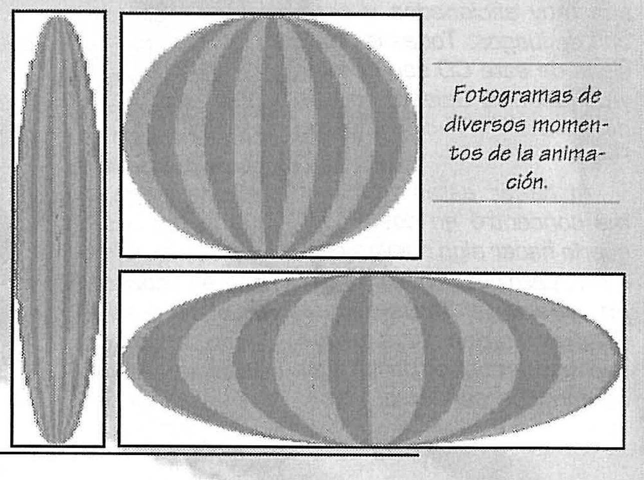
Y no es que sea dificil hacerla ni nada por el estilo, resulta que hablando con el Lancherno comentó que nosequién le había dicho cómo sacía esto, y me lo contó. Yo no es que no supiera como sacía antes, pero es que simplemente no mabía parado a pensarlo, ni siquiera probé de darle al PAUSE (técnica infinitamente cutre pero a la vez eficaz en estos casos)... en fin, que no quiero quitarle el mérito a otro por descubrir la idea, pero en cualquier caso amos al grano:


figura 1: un triangulo.

PASO 1: LA IDEA FELIZ!

Veamos: una esfera en la pantalla no es más que una circunferencia que, de alguna forma, ofrece una sensación de volumen. En la UR el volumen lo dan las franjas de colores de la bola, que al ser curvilineas parecen los meridianos del globo terrestre, más aun al estar «rotando». Bien, la idea feliz es la siguiente: imaginaros un triángulo que ocupe toda la pantalla puesto de punta hacia arriba [*figura 1*].

Ahora intentad imaginar que cogemos las líneas horizontales del triángulo y las copiamos una por una a otra página de la VRAM, empezando por arriba y hasta llegar abajo . Si hemos seguido un desplazamiento lineal en el eje Y al hacer la copia de líneas lo que tendremos será una


Fotogramas de diversos momentos de la animación.

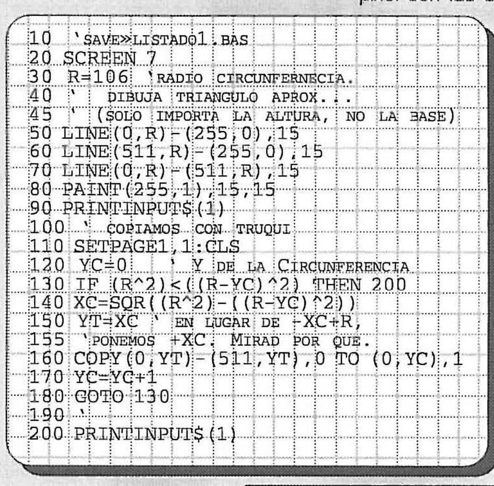
copia idéntica a la original, no? [*figura 1*, otra vez]

Pues bien, la chicha de la idea feliz consiste en seguir un movimiento no lineal en el eje Y, consiguiendo de alguna forma que la copia en lugar de un triángulo nos salga una circunferencia. En realidad es mas fácil imaginar que sale media circunferencia y que para conseguir la circunferencia entera es necesario un rombo, aunque no tiene por que ser así necesariamente. Los que queráis una explicación mínimamente decente prestad atención:

Paso 2: Trigonometría al Uso:

Sabemos que una circunferencia puede representarse gráficamente mediante la expresión:

a) $R^2=X^2$ x Y^2, donde R es el radio, constante, y X e Y las coordenadas al uso.



```
10  'SAVE»LISTADO1.BAS
20 SCREEN 7
30 R=106  'RADIO CIRCUNFERNECIA.
40 '   DIBUJA TRIANGULO APROX...
45 '  (SOLO IMPORTA LA ALTURA, NO LA BASE)
50 LINE(0,R)-(255,0),15
60 LINE(511,R)-(255,0),15
70 LINE(0,R)-(511,R),15
80 PAINT(255,1),15,15
90 PRINTINPUT$(1)
100  ' COPIAMOS CON TRUQUI
110 SETPAGE1,1:CLS
120 YC=0      ' Y DE LA CIRCUNFERENCIA
130 IF (R^2)<((R-YC)^2) THEN 200
140 XC=SQR((R^2)-((R-YC)^2))
150 YT=XC ' EN LUGAR DE -XC+R,
155 'PONEMOS +XC. MIRAD POR QUE.
160 COPY(0,YT)-(511,YT),0 TO (0,YC),1
170 YC=YC+1
180 GOTO 130
190 '
200 PRINTINPUT$(1)
```

Y sabemos también que un triángulo consiste en tres rectas que se cortan, y que la expresión para las rectas es:

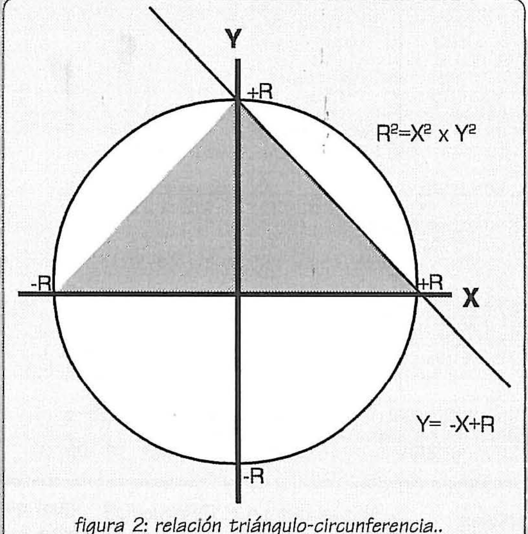


figura 2: relación triángulo-circunferencia..

b) $Y=mX+n$, donde m es la pendiente y n el punto en el que la susodicha corta al eje Y.

Bien, pues sabido esto, y viendo las *figura 2* podemos jugar un pixel con las expresiones de forma que:

a) $X= \sqrt{R^2-Y^2}$

b) $Y= -X+R$

$X= R-Y$

Está claro que lo que queremos es dado un valor de la Y de la circunferencia averiguar cual es el valor de la Y del triángulo para que la X sea la misma (o la más parecida, puesto que en la pantalla no tenemos decimales), y esto es tan difícil como dar valor a Y en a) y con la X que obtengamos resolver b).

Aprovecho este cacho para reconocer los méritos matemáticos *del redactor jefe* Konami Man y Mato#34 puesto que entre los dos me ayudaron a sacar dicha relación. Chás.

Dicho esto ya puede verse el listado [t2.bas] al uso para dibujar una circunferencia.

Paso 3: Los Huevo se Mueven!?

Obviamente hacer todo esto para emular un simple circle(x,y),r no es meritorio de publicarse en esta sección, pero ahora que ya sabemos como hacer una O (y sin canuto!!) podemos intentar que se deforme y jugar con ella. Una forma fácil, pero no la única, es incluir dos variables que multipliquen de alguna forma X y la Y, de manera que podamos manipular el radio vertical y el horizontal independientemente. Para que os hagáis cargo el listado 2 [t3.bas] hace lo propio, aprovechando ya para crear una tabla que utilizaremos mas adelante. Dicha tabla se graba con el siguiente formato: Para cada «fotograma» grabamos las coordenadas Y obtenidas con la formulita mágica y para indicar el fin de fotograma se guarda el valor 255 y si además es fin de tabla pongo otro 255. Al principio también deben haber dos 255 por razones que mas adelante se harán obvias.

Ya tenemos idea feliz, ya tenemos triángulo, ya tenemos tabla... ¿qué nos falta?

Paso definitivo: El Pograma!

El programa en cuestión se reduce a lo de siempre, es decir, ir leyendo datos de una tabla y mandarlos a algún registro del VDP. Esta vez se parece bastante al listado del GiRaVueLTaS [ver ***SD#9***], manque se aprecian unas pocas diferencias:

```
10 'SAVE»MANDA_H.BAS
20 CLEAR 200,&HB000
30 SCREEN 7
31 R=106
32 DB=&HB000 ' DIRECCION DE LA TABLA
40 ' DIBUJA TRIANGULO
50 LINE(0,R)-(255,0),15
60 LINE(511,R)-(255,0),15
70 LINE(0,R)-(511,R),15
80 PAINT(255,1),15,15
90 ' COPIAMOS CON TRUQUI
100 SETPAGE1,1:CLS
101 H=.1:V=1 ' FACTORES DE ESCALA,
102 ' HORIZONTAL Y VERTICAL
110 POKE DB,255:POKEDB+1,255:DI=2
120 '
130 YC=0 ' Y DE LA CIRCUNFERENCIA
140 IF (R^2)<((R-YC*V)^2) THEN 210
150 XC=SQR((R^2)-((R-YC*V)^2))
160 YT=XC*H
170 COPY(0,YT)-(511,YT),0 TO (0,YC),1
180 YC=YC+1
190 POKE DB+DI,YT:DI=DI+1
200 GOTO 140
210 POKE DB+DI,255:DI=DI+1
220 V=V+.04:H=H+.04 ' INCREMENTOS AL USO
221 IF H<1 THEN GOTO 130
230 '
240 SCREEN0:PRINT»TABLA EN &H»;HEX$(DB);
245 PRINT» HASTA &H»;HEX$(DB+DI)
250 POKEDB+DI,255:BSAVE»HUEVO.DAT»,DB,DB+DI
```

- Para empezar existe un «mecanismo» al uso para repetir la secuencia de fotogramas en ambos sentidos, es decir, recorrer la tabla de abajo a arriba y de arriba a abajo.

- También se utiliza un puntero al último fotograma visualizado, para que al cambiar de sentido no se visualicen dos veces los fotogramas de los extremos (primero y último)

- Otro aspecto es la rotación de color que no tiene más misterio que mantener 7 colores de un tono y 7 del otro e ir rotando uno tras otro para conseguir el efecto de rotación del huevo.

```
1 'SAVE»CARGADOR.BAS
10 CLEAR200,&HA000
20 SCREEN7
30 ' DIBUJA TRIANGULO PROFESIONAL
40 FOR X=0 TO 511
50 C=(((X+34)\7)MOD 14)+2
60 LINE(X,106)-(255,0),C
70 NEXT X
80 '
90 BLOAD»HUEVO.DAT»
100 BLOAD»HUEVO.BIN»,R
110 SCREEN0:PRINT»MandaHuevos! «
120 PRINT»/ (c) 1999 BY RAMONI»
```

- Al igual que en el GiRaVueLTaS se utiliza el modo de direccionamiento indirecto sin autoincremento para ir enviando datos a R#23 y a la vez se deja seleccionado el registro de estado S#2, durante todo el programa, para acceder rápidamente a los bits VR y HR.

- Lo demás es bastante sencillo: Se espera al principio del barrido vertical, y se van enviando línea a línea los valores a R#23. Cuando llega la marca de fin de fotograma (255) sale del bucle y comprueba, entre otras cosas, si a continuación hay otro 255 en cuyo caso «da la vuelta» y cambia el sentido de lectura de la tabla. El sentido de la tabla se indica en D. E se utiliza para llevar la cuenta de la línea en la que nos encontramos, y C para almacenar el valor que sera enviado a R#23 ya que por razones de velocidad es más conveniente cargarlo y hacer las comprobaciones al final del bucle. Por ultimo HL se utiliza como puntero a la posición de la tabla.

HuevoManía

La deformación que le he dado yo es más o menos la misma que tenía el melón de la UR, si bien jugando un poco puede conseguirse una figura que no sea simétrica por los cuatro lados... sin ir mas lejos, no creo que costara mucho darle forma de pera, o simplemente cambiando el sentido del triángulo se consigue un efecto interesante, igual que si se mueve la punta de éste hacia uno de los dos lados... en fin, que todo es ir probando.

Un pequeño paso para el hombre, pero...

Acabáramos, como en los viejos tiempos! ¿A que se queda uno mas tranquilo cuando sentera de como se hacen las cosas?... no? Bueno, pues ahora todos juntos podemos alzar nuestras gloriosas mentes y decir:

NOTONLYNOPCANDOTHIS!!

Muera! (todo!)

Ramoni
[ex-capitán]



```
          ; EL MANDAHUEVOS
          ; (C) 1999 BY RAMONI

TABLA:    EQU  #B000
SCR_ON:   EQU  96
SCR_OFF:  EQU  32

          ORG  #A000
          DI
SET_R#17: LD   A,128+23    ; R#23 MODO INDIRECTO
          OUT  (#99),A
          LD   A,128+17
          OUT  (#99),A
SET_S#2:  LD   A,2         ; SELECCIONA S#2
          OUT  (#99),A
          LD   A,128+15
          OUT  (#99),A

          LD   HL,TABLA+2  ; VALOR INICIAL TABLA
          LD   D,0         ; DIRECCION ASCENDENTE
STRT:     LD   E,0         ; LINEA INICIAL Y
          CALL VR_OUT      ; FIN BARRIDO VERTICAL
          XOR  A           ; VDP(24)=0
          OUT  (#9B),A

          LD   A,SCR_ON    ; DISPLAY SCREEN ON
          CALL SET_SCR
          CALL ROTA_PAL    ; ROTACION PALETA
          CALL VR_IN       ; EMPIEZA BARRIDO VERT.

          LD   A,(HL)      ; PRIMER VALOR
          LD   C,A
BUCLE:
HR_S:     IN   A,(#99)     ; ESPERA AL PRINCIPIO
          BIT  5,A         ; DE LA LINEA HORIZONTAL
          JR   NZ,HR_S     ; BIT HR A 1
HR_E:     IN   A,(#99)     ; IDEM AL FINAL DE LA MISMA
          BIT  5,A         ; BIT HR A 0
          JR   Z,HR_E

          LD   A,C         ; ENVIA VALOR (EN C)
          OUT  (#9B),A
          BIT  0,D         ; COMPRUEBA SENTIDO
          JR   NZ,DEC_HL
INC_HL    INC  HL          ; ASCENDENTE -> INCREMENTA
          JR   S_BUCLE
DEC_HL    DEC  HL          ; DESCENDENTE -> DECREMENTA

S_BUCLE   LD   A,(HL)      ; COGE SIGUIENTE VALOR
          CP   #FF         ; FINAL DE FOTOGRAMA?
          JR   Z,END_BUC
          SUB  E           ; RESTA LINEA ACTUAL
          LD   C,A         ; GUARDA VALOR EN C
          INC  E           ; INCREMENTA NUMERO DE LINEA
          JR   BUCLE       ; REPITAMELO.

END_BUC:  LD   A,SCR_OFF   ; DISPLAY SCREEN OFF
          CALL SET_SCR

          LD   (ULTIMO),HL ;GUARDA ULTIMO FOTOGRAMA

          CALL READ_SPC    ; MIRA SI SE PULSA ESPACIO
          LD   A,(END)     ; ACABOSE?
          OR   A
          JR   NZ,THE_END  ; SI -> FIN

          LD   A,D         ; NO -> INC/DECREMENTA HL
          BIT  0,A
          JR   NZ,SUBE2
BAJA2:    INC  HL
          JR   CONT
SUBE2:    DEC  HL
CONT:     LD   A,(HL)      ; COGE SIGUIENTE VALOR
          CP   #FF         ; ES #FF?
          JR   NZ,STRT     ; NO -> SIGUE
          LD   A,D         ; SI -> FIN DE TABLA
          OR   A           ; Y CAMBIA EL SENTIDO
          JR   NZ,BAJA
          LD   D,1
          LD   HL,(ULTIMO) ; ULTIMO FOTOGRAMA
          DEC  HL          ; SALTA #FF
          JR   STRT
BAJA:     LD   D,0         ; IDEM
          LD   HL,(ULTIMO)
          INC  HL
          JR   STRT
THE_END:
SET_S0:   XOR  A           ; RESTAURA S#0
          OUT  (#99),A
          LD   A,128+15
          OUT  (#99),A
          EI
          RET              ; FIN
SET_SCR   OUT  (#99),A     ; ENVIA DATO A R#1
          LD   A,128+1
          OUT  (#99),A
          RET
VR_OUT:   IN   A,(#99)     ; FIN BARRIDO VERTICAL
          BIT  6,A         ; BIT VR=1
          JR   Z,VR_OUT
          RET
VR_IN:    IN   A,(#99)     ; INICIO BARRIDO VERT
          BIT  6,A         ; BIT VR=0
          JR   NZ,VR_IN
          RET
ROTA_PAL:
          PUSH HL,DE,BC
          LD   HL,PALETA+25 ; PUNTEROS ORIGEN
          LD   DE,PALETA+27 ; Y DESTINO
          LD   A,(DE)      ; COPIA EL ULTIMO BYTE
          LD   (PALETA+1),A; A LA PRIMERA POS.
          LD   BC,26       ; CORRE TODOS LO DEMAS
          LDDR             ; OJO! NO LDIR!!
          LD   A,2         ; COLOR A MODIFICAR
          OUT  (#99),A
          LD   A,16+128    ; REGISTRO DE PALETA
          OUT  (#99),A
          LD   HL,PALETA
          LD   B,28
          LD   C,#9A
          OTIR             ; ENVIA 28 BYTES RB G

          POP  BC,DE,HL
          RET
READ_SPC  IN   A,(#AA)     ; SIN COMENTARIOS
          AND  #F0
          ADD  A,8
          OUT  (#AA),A
          IN   A,(#A9)
          BIT  0,A
          RET  NZ
          LD   A,1
          LD   (END),A
          RET
ULTIMO:   DW   TABLA
END:      DB   0
PALETA:   DB   7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3,7,3
               ; COLOR OSCURO
          DB   7,4,7,4,7,4,7,4,7,4,7,4,7,4
               ; COLOR CLARO
```

hoberescam

Para aquellos que no lo sepais el el *overscan* es un efecto mediante el cual se consigue eliminar los márgenes de la pantalla y utilizar el 100% de la zona visible para mostrar gráficos.

El **GFX9000** tiene varios modos gráficos en overscan de forma que visualizando más lineas por pantalla y más pixels por linea se eliminan los margenes de la pantalla.

En cuanto al **v9938** y **58** no cuentan con modos en *overscan*, pero existe una forma de conseguir este efecto, o al menos un *pseudo-overscan* al uso, utilizado por primera, y posiblemente única, vez por **NOP** en la ***Unknown Reality***.

Tésnicamente hablando:

Como deberiais saber existen dos modos de visualización del **VDP**, uno de 212 lineas horizontales y otro de 192. Pues bien, utilizando una interrupción y cambiando entre estos dos modos de visualización se consigue que el VDP se haga la picha un lio generando el susodicho efecto.

Como se hace:

Para empezar utilizaremos el modo de 212 lineas y, mediante una interrupción esperaremos a la linea 208 (aproximadamente). Una vez que el barrido se encuentre en esta posición cambiaremos el modo a 192 lineas, y con esto ya tenemos un *pseudo-overscan*.

El programa que podeis ver en esta página es una ejemplo de *pseudo-overscan*, realizado por ***Manuel Pazos***, que utiliza el método que hemos descrito para eliminar los bordes inferior y superior de la pantalla. Para probarlo sólo teneis que cargar una imagen en la página 2 de la VRAM (en screen 5) y ejecutar el programa compilado. Asegураros de que la parte 'no visible' de la VRAM contenga algo para poder apreciar el efecto.

Manuel & Ramoni

Nota: Este código ha sido optimizado para ocupar la mínima cantidad de bytes en memoria.

```
;
; OVERSCAN MODE
; 1999 MANUEL PAZOS
;
            ORG     #C000

            LD      A,5
            CALL    #5F             ; SCREEN 5

            LD      A,#5F
            LD      BC,#8999
            LD      DE,#8F93
            LD      HL,#8201
            OUT     (C),A
            OUT     (C),H           ; SET PAGE 2

INTER:      XOR     A               ; LINEA DE INTERRUPCION
            CALL    VDP_LINE        ; ESPERA A LLEGAR A ESA
LINEA

            LD      A,#80           ; 212 LINEAS
            OUT     (C),A
            OUT     (C),B

            LD      A,208           ; LINEA DE INTERRUPCION
            CALL    VDP_LINE

            XOR     A               ; 192 LINEAS
            OUT     (C),A
            OUT     (C),B

            LD      C,#AA           ; LEE FILA 8
TECLADO
            IN      A,(C)
            AND     #F0
            OR      8
            OUT     (C),A
            DEC     C
            IN      A,(C)
            INC     A
            JR      Z,INTER
            RET

VDP_LINE:
            DI
            LD      C,#99
            OUT     (C),A           ; PONE LINEA
INTERRUPCION EN R#19
            OUT     (C),E

            OUT     (C),L           ; SELECCIONA S#1
            OUT     (C),D           ; ESCRIBE R#15

FH_FLAG:    IN      A,(C)           ; LEE S#1
            RRCA
            JR      NC,FH_FLAG      ; SI NO ES = 1
ESPERA A QUE LO SEA
            XOR     A               ; SELECCIONA S#0
            OUT     (C),A
            OUT     (C),D           ; ESCRIBE R#15
            RET
```

EXPANSOR
italiano

En resulta que aquí el menda coge y tiene un expansor pero se les escasifolla el cable...

- mamá, mamá, que tengo un montón de cosas y no pueo uzarlaz...
- ah! te joez,...

Pero, en un madrid cualesquiera...

- Ring, ring, ring...
- Si, digame...
- Buenas, esta Rafa?
- Sí soy yo...
- Oye, que si me dejas la muñeca toa la noche... (uy, no perdón) Rafa que no pueo uzar el expansor... que hago?
- Bueno, el de los italianos esta mu bene y tal y tal (facineroso).

Asin que cojo y digo y hago el encargo p'a comprar un eslotexpander de cuatro (yo tengo uno de 8), y a los quince dias...

Uy! que es esto del buzón, un aviso de contrareempolso, ¿ya? que rancio, me extriñe que sea tan pronto, pero bue, a ver, a ver...

- Oiga, zeñorita que tengo aquinas un avizo de no se que que que se yo zobre un argo italianesco, que tengo a acoquinar...

- Zi zeñorito, lo que quiera el zeñorito, aqui lo tienes, un pak'et, pa vd, grasias.

Cuando llego a casa y lo abro, ¿coñio que es esto?, que ortopedico, ¿y las pistas?, ¿adonde estan la pistas?, ni señales de ellas, bueno, a ver que tal va: el mapper aquí el Nemesis II allá, el OPL4 y el Megakachi,... arranco...

Zocorro, me he quedao ciego, lo veo too negro este mamón, m'a joio el ordenata, será malaje er tío (boy a aserme un tatuaje en el braso derecho (los mojinos)), a ver si desconexionandolo..., ah! no que zuztio, no ze m'a rrompio, a ver repasemos las secuencias de error!!

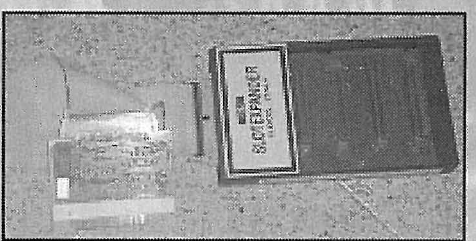
1.- se lo he dejao al Néstor?... no, opción no valida

2.- lo ha tocao Bille Puertas?.. no, opción no valida

3.- he abusao sexualmente de él? ejem...

4.- he comprovao todo...creo que si

En este día del Señor, después de un par de horas que blasfemé, maldije, me cagué en la putadoros y estuve a punto de quemar el expandidor (ozel que haces con el meshero.... yo, yo, naal, ejem), ya me tienes hasta los organos reproductivos pasivos masculinos (cohone), esta mierda tiene que funcionar, a ver toco el cable y sí!, funciona,......análisis....



1.- cable chapucero de 50 hilos

2.- conexiones SCSI hembra en ambos laos

3.- no tira ni p'atras porque es una mierda... ahivá! Si yo juraria que tenía un cable scsi de sobra, a ver probemos..... it's works! i'm te mejo... je je.

Si, es verdad el cable que adjunto se remite con el espandidor, es bastante (musho), malo, asinas que arrecogete un cable made in 50 hilos (pofecioná).

En el aspecto estético el espandidor es un poco (no demasiao) ortopedico, debe hacerse a base de placas perforadas y cable que te crio, pero tiene un par de opciones que me gustan, a saber: está cubierto por una carcasa (caga de cinta vhs corta), y unos interruptores para la habilita/inhabilirtacion de los cartucheros.

Hombre no es que sean la releche en patinete, pero es un algo que le da. Cabe destacar la utilidad que tienen los interrupores de los slots, sobre todo para el uso de cartuchos como los SCC. A parte de un exterior semicuidado, el expansor funciona bastante bien, y no suele dar problemas, pero habrá dias en que se declarara en huelga de electrones caidos y tras aburrirte de el e intentar quemarlo, pisarlo y similares, cuando estes ya hasta los huevos, irá y te funcionara.

Un consejo que doy es que se le quite la parte trasera del conector al ordenador. Pienso que al estar tan cerrado algo se debe calentar. Es por eso que se lo arranque, y desde entonces los periodos de "huelga" se han reducio musho musho.

En definitiva, si no tienes expansor y tu numero de slots ocupaos es menor o igual a cinco, es recomendable su compra, dado que no da problemas con el Megacachi, y que el precio (12.000 pp + o -) no es excesivo, si ademas tenemos en cuenta que se sirve en un periodo de no más de 3 semanas, es una opción muy deseable.

P.D. Con el espandidor te regalan folletos informativos y agarratel tres pak'ets de caramelos.

Sevilla, 1.990, estaba yo jartandome de servesa en el bar de juanichi con mi buen amigo eugenio el loco a 60 pesetas el tanke... ozel!!! deja los mojinos escozios de una puta vez!!

Vales!!

Caballero Lerma

ANIMECHA

- Ramón (Ribas), que tienes por ahi?

- Hombre tengo un programa de animación, que creo que te gustará

- A ver que tal está

En resumen esto fue lo que hise pa pedí el peaso de pograma del Animecha.

Cuando lo pedí creía que sería del Ti Videoproducer de PC (k.k.), con el cual podria crear unas animaciones largas, que se cargasen en tiempo real, pero el programa lo que hase es meter los gráficos en VRAM y de ahí los va copiando (como tú quieras) a pantalla, lo que unido a que esta en screen 5, pues al principio me echó un poco para atrás, pero a los pocos dias, me dije -que diablos-, y me puse a trastearlo un poco con la ayuda del manual.

La verdad es que el producto esta muy bien presentado, con su disco con la etiqueta plastificada y todo, y con un manual que sea dicho en este momento está muy, pero que muy currao.

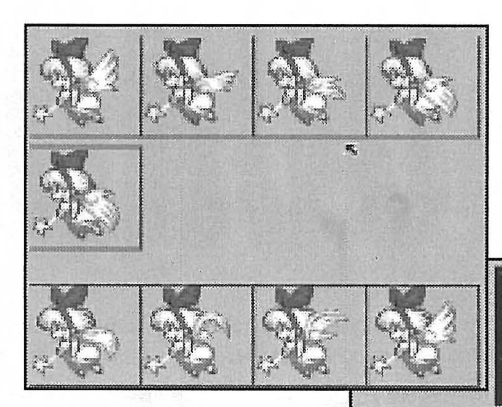
El programa en sí no se puede decir que sea malo, ni mucho menos, lo que pasa es que como te metas de neofito, la puedes cagar a base de bien, porque es un poco complicado de utilizar (al principio), y como te da tantas opciones, la verdad es que te marea un poco, y como seas como yo que quería probarlo todo, pues te puedes aburrir de probar cosas.

El aspecto gráfico es, para mi gusto, una de las mayores bazas que puede jugar este programa, los menús son bastante intuitivos, y están bastante trabajados, en lo que respecta al menú de animación (el principal), está muy bien, pero lo que es el de edición de gráficos, es que lo supera en bastantes aspectos porque el zoom y el sistema de paleta lo tiene visible (el zoom un poco esagerao).

En lo que respecta al menú de edición de gráfico arriba mencionado, tiene funciones de menú, copiado (eligiendo op. logica), la clásica de deshacer, grabar, y algunas de las que 2 o 3 me parecen un poco pijas. La verdad es que en sí es casi un programa de dibujo, no pareciendo un complemento a un programa de animación, por lo que si a la animacion le has encontrado un fallo a última hora, no te preocupes que podras corregirla convenienetemente.

Otro menú que está bastante preparado es el de load/save, que tiene bastantes "filtros" de carga, en realidad no son filtros, sino que ya le dices donde quieres que vaya. Lo mejor que tiene este programa es que tiene todas las unidades (a-h), y que gestiona los subdirectorios. Olvidate de pulsar el boton derecho para salir, tienes tu propio boton, y uno de salir a DOS, que francamente, no se que hace aquí, pero bue, aceptamos lo que haya.





Un fallo bastante gordo que he encontrao es que si no tienes el fichero de paleta, el grafico se carga, pero despues da error y lo vuelve a borrar, la solución: copia un fichero de pl5 con el nombre del screen y a currar, no te preocupes por el color, que podrás cambiarlo en el menu de edición de gráficos.

Para finalizar este menú destacar que para cargas/ salvar/ borrar/ *.* te pide confirmación.

En lo que respecta al menú de animación, decir que en mi vida habia visto un menu tan preparado en MSX y rara vez en PC.

Te explica el numero de viñeta, celda, posición, tamaño, en fin todo lo que quieras saber, ademas de darte las opciones de borrar directamente. La verdad es que me suena un poco al AUTODESK ANIMATOR, pero ese era pa PC (k.k.). Además en este programa (AM), tienes opcion de borrar la viñeta o celda individualmete, sin afectar en lo mas mínimo la animación.

Una de las opciones más útiles que enconrtaras en este menú es la de recortar las celdas sin tener que borrar/ pegar, pues el tamañoo de las celdas te lo da como coordenas, luego si las cambias puedes modificar el tamaño.

La opción que más me gusta de éste menú, es que puedes dar un periodo de relentización diferente para cada fotograma, lo que le da una versativilidad altísima al no tener que repetir fotogramas para crear un efecto de relentización, lo que hace que las animaciones sean más potentes al tener menor numero de fotogramas, pero con efectos más curraos.

Por lo demás el menú este da bastante de sí. (esto se me esta quedando corto....)

El disco del Animecha (AM), viene con una animación de muestra, con la que puedes aprender bastante, con cargadores en BASIC y en DOS e incluso trae información para crearte tu propios replayer.

Este programa, también tiene un generador de fuentes para poner texto durante la animación. Otra cosa es que el programa instalador te permite cargar parametros del AM, por lo que es recomendable cargarlo al principio, más que nada para saber en que parametros están los datos (que bien se me ha quedao esto).

En resumen es un programa bastante atractivo, con una calidad fuera de toda duda, con un editor muy trabajado y con un manual de instrucciones bastante bueno (r.r. mi hero). Por contra, el usar solo 2 paginas de VRAM limita mucho la cantidad de gráfico disponible.

Yo me esperaba que creara unas animaciones del tipo de Talkie o del Chris, que cargan íntegras en memoria y despues se ejecutan. Es el unico defecto que le veo y les lanzo el reto a los creadores existentes: ¿para cuando un programa de animación (aunque sea en screen 5) en condiciones?, ¿es que no saben que muchos ya disponemos de hduro?, ¿por que no trabajarse un sistema parecido al EVA pero en screen 5 y cambiando la paleta, con posibilidad de sonido o en su defecto que suene musica (mbm,mgs,mio,....)?

Sin más despedirme, espero que este comentario te haya ayudao a decidirte a comprar el Animecha. La verdad es que programas de esta calidad a éste precio son dificiles de encontrar.

¿Pero que haces que no vas a comprarlo?, ¡tira pa alla!



Caballero Lerma



Hola, queridos amigos. Soy Shan.

Es la primera vez que escribo para una revista de MSX, aunque la verdad es que nunca he tenido MSX. Pero solamente el contemplar cómo un puñado de gente que se niega a ver morir el MSX y lo levanta con su esfuerzo, es algo digno de ser admirado. Gracias a esto y a mi pasión por los videojuegos y la música empecé a colaborar con el MSX.

Con este artículo animo a todo el mundo a que contribuya a levantar el MSX con su destreza o habilidad, como hago yo por ejemplo con la música. He estado una larga temporada parado pero ahora ya he vuelto y no pienso parar. Sólo deciros que hay ya varios proyectos en marcha muy interesantes en los que yo contribuyo.

Bueno, ahora pasemos a hablar de esa trajeta maravillosa que es la Moonsound. Seguro que algunos de vosotros habreis hecho algún "intentillo" y cuando lo escuchais pensais: "¡Jolín! ¿Cómo hace Hans Cnossen o Wolf para que les suenen tan bien?" Pues bien, aparte del talento especial que Dios les ha dado, juegan mucho con los volúmenes. Es decir, ponen cada sonido en su nivel apropiado consiguiendo esa armonía que les queda tan bien en sus canciones.

Por ejemplo, vamos a hacer una pequeña prueba. Seleccionad cinco canales de vuestro programa de música favorito. En el primero colocad un instrumento tipo "seed" (oboe, violin, etc...) Hacedle eco con el segundo canal (esto es, poner el mismo instrumento con un volúmen menor y copiar la primera pista en la segunda pero un poco atrasada, de 2 a 4 notas). En los tres restantes colocad un instrumento tipo "pad" o "string" (string, slow string...) pero no a un volumen demasiado elevado.

Una vez hecho esto, id bajando el volúmen de los canales uno y dos (siempre respetando el menor nivel de volúmern que debe tener el segundo respecto del primero para conservar el eco) hasta que consigais que casi se funda con los violines. No tengais miedo de bajar el volumen.

Bueno, y hasta aquí llegó mi pequeño artículo. Lo citado anteriormente es muy básico, pero creo que a más de uno le servirá. En próximos números os iré contando más trucos y técnicas, pero bueno, si alguno está un poco avanzado en este tema y tiene alguna duda puede mandar una pregunta a la revista, que yo intentaré solucionarla. De todos modos si alguien tiene mucha prisa puede ponerse en contacto conmigo (a través de la revista o por teléfono, 607 883120).

Bien, a partir de ahora me podreis encontrar en esta misma revista en la sección Shan Sound. Hasta otra.





Phanzains

Versión primera: ¡Maldita sea!, no hago más que repetirme, además, ¿quién soy yo realmente para juzgar el trabajo de los otros? ¿Es esto lo que espera de mí mi público? Ya sé que un poco de destrucción no merma para nada mi gran saber creativo, ¿pero hago bien criticando a parte del mundo MSX? Por otro lado debo renovarme, mi afán de superación se agita constantemente dentro de mí, creo que ha llegado el momento de hacer algo nuevo, algo diferente, algo que marcará una época... Sí, debo hacerlo... ¡uoops!, ya no me acordaba que tengo que cortarme las uñas de los pieses antes de ir a ball de bot.

Versión segunda: *(Ramoni, maquetación **SD#12**)* - ¡Lo que no puede ser es que haya 34 páginas



para hablar de otros fanzines y por culpa de esto no podamos poner más fotos mías! ¿¡Donde están mis tijeras!?

- Hombre Ramoni, por favor, no me cortes el artículo, con lo que me ha costado hacerlo...

- ¡Que no! ¡Ya te dije que lo hicieras más corto, que no pusieras tanta secta cada vez que comentas una competencia! ¿¡Alguien ha visto mis tijeras!?

- ¡Te has convertido en el ogro que nunca quisiste ser!

- *salgo corriendo del taller del SaveR* - ¡Buuaaaa! ¡buaaaa!....

(SaveR) - Déjale el artículo, ¡pobrecito!

- ¡Ya me lo pensaré! ¡¡¿Pero donde coño están mis tijeras?!!

- Creo que las empleaba el Mato



para cortarse las uñas de los pieses.

- ¡Bueno! Ya veremos... Ahora tengo que seguir escribiendo mi mea culpa, y como no espabile llegaré tarde a la reunión de Penitentes Anónimos. A ver como empiezo: «Hago el VDPBlaster... no lo hago...»...

¿Cuál de estas versiones es la verdadera? Pues la verdad es que las dos son ciertas, aunque la primera pasó antes y la segunda cuando ya estaba todo decidido. Lo cierto es que desde el **SD#10** iban haciendo mella en mí profundas dudas acerca del sentido del ser de algo, por lo que se hacía evidente la necesidad de una renovación. Más o menos lo que le pasó al Ramoni con su VDPBlaster en el **SD#12** (pero lo mío no fue tan fuerte)



Los que seguro que no tienen problemas de estos son los muchachos de **MOAI-TECH**, que siguen endavant con su fanzine y encima, tal y como dicen en su editorial del nº3, con unas ventas del cagarse (¡cabrones! ¿¡Y nosotros qué!? ¡Dejadnos algo hombre!). Como se veía venir, las nimiedades del primer número eran del primer número, y ahora la cosa ya está lanzada, con un puñao de secciones y de contenido, y con las faltas dortografía totalmente consolidadas como imagen del fanzine. Tres cosas a destacar del número 3: el futuro del MSX está asegurado gracias a la nueva generación, ya que en la sección Dimensión Zero, en el comentario del Famicle Parodic podemos ver que el usuario de MSX más joven conocido apenas tiene 2 años y ya está escribiendo en un



fanzine, el futuro empuja con fuerza; la segunda es el mareo visual que se coge con el artículo del WIOS, que por ello presenta efectos secundarios alucinógenos; la tercera nos ha dolido mucho, y se encuentra en la sección fanzinoteca, en el comentario del **SD#12** y del Hnostar 42: resulta que el Hnostar 42 ha salido con bastante retraso, pero ¿y el SD#12 qué? ¿eh?, ¡ah no! ¡los señores consideran que no tiene un retraso notorio y no dicen nada de eso! ¡Vamos creo yo que al menos eso nos lo hemos ganado a pulso! ¡Después de todo lo que hizol Ramoni nel VDP Blaster y le ignoráis! No, es-



tas cosas no se hacen... ¡Ah bueno! Que no se molvide decir que estos muchachos ya se han sacado su primer supletorio o algo en disco, el **MTDV#1**, más o menos varia-dillo y que dará mucho que pensar...

Y ya que hablamos del **Hnostar...** Ramoni, ¿qué pasa? Quel SaveR se ha ido a Japón, ¿no?, y que lo tiene él «en su cuarto»... ya... De todas formas qué había que decir del Hnostar, como que no se ha convertido ya en un ente del MSX como para tener que hablar de él en una insulsa sección deste fanzine...

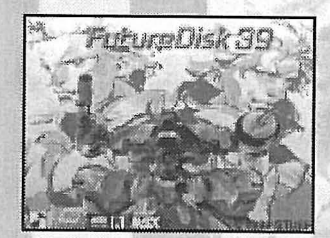
Los que sí dan de que hablar todavía son los **ICM**. Nada menos que cuatro números tengo yo aquí, del #34 al 37... imagi-náte. La



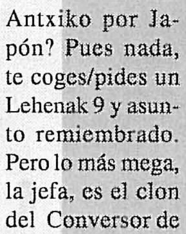


verdad es que parece que han mejorado el píxel que les faltaba últimamente, y que ahora hay contenido, sustancia interesante... aunque con altibajos, por que con los comentarios sobre trucajes pal 8245, o sobre algos, siguen apareciendo cosas de PC, Bill Gates, raras... pero bueno, no vamos a pedirles que dejen de lado viejas costumbres cuando hay sustancia. Con lo que se les ha ido la olla ha sido con las votaciones de la más mega página dinternet: gana la de Hnostar (¡tongo! ¡tongo!). Pero not only but also en otro número tenemos otra ida de: il gatto. Lo que sigo echando de menos son los panfletillos de «Preparación degli utenti MSX», con un puñao de trucajes para tu X. ¡Ma io no tengo auto signorina!

Aunque para cosas que no cambian los **XSW**. «¡Eh que ahora hancambiado el formato y es de



tamañio cuartilla y con portada a todo color!», sí pero no se han renovado por dentro, por que todo sigue como siempre, con comentarios sobre cualquier cosa que tenga que ver con el MSX: CD's, Rus, programas, lenguajes, hard de ware... hasta sigue el índice de anuncios y hasta incluso los chistes pseudomalos, not to mention la estructura FIFO. Conclusie: que pena que esté en holandesco y sólo se puedan coger palabras sueltas como *redactioneel, advertenties,* o *De klad zit er een beetje in, in Spanje.* Oye tal, que tenemos los números del 25 al 28: por lo que se ve italianescos y holandescos son más puntuales que mallorqui-nescos. Allá ellos...

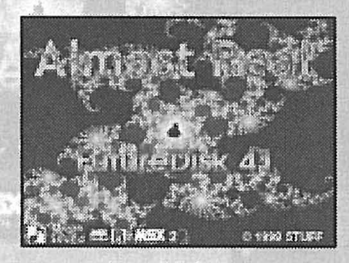


Pero volvamos a la producción nacional, ahora con el clan de los Velasco y su **Lehenak 9** que siguen con un buen nivel, con un puñao de cosas variadas y bien hechas... Si es que no hay nada como lo español. ¿Qué quieres saber como hacerte una placa? ¿O tal vez tener truquis sencillos Manuel Pazos? ¿O enterarte de lo que hizo el Antxiko por Japón? Pues nada, te coges/pides un Lehenak 9 y asunto remiembrado. Pero lo más mega, la jefa, es el clon del Conversor de Néstor que vende esta peña. Lo mejor. Viene a ser como las torres de Pisa pequeñitas que venden junto a. Es como llevarte un cacho del Conversor de Néstor a tu casa: te llevas una leyenda, un mito, un líder de la sociedad... También aquí hay disquetequete para todo quisque. Sabed que en **Club Mesxes** no olvidamos el tema de los supletorios, pero el último legado del Capitán antes de desaparecer como tal fue un proyecto ambicioso... de forma que si quereis que saquemos el CD antes de 34 años enviadnos todo el relleno que podais ¡que por ahora sólo tenemos 8 megas!

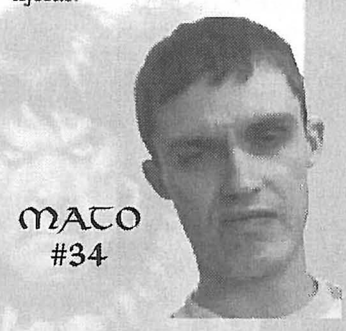




Y para acabar tenemos los **Future Disk 39-41**. Ya sabeis, diskmagazine con una parte con algún juego (corto). La noticia es que los FD se van a dejar de hacer al llegar al 50, y hasta entonces saldrán los FD's normales con los que sólo serán software (demos, juegos...). Pero bueno, eso ya lo comentará el que le toque dentro de un año o así. De momento el FD 39 está dedicado al Metal Gear, y también al de Plallestation. Trae un juego plagio del Metal Gear original, no plagio, es el mismo pero a su bola ¡pero te matan enseguida! porque no se pueden dar puñetazos (al menos con la N o M, tampoco he buscado otras teclas: ¡qué profesional!). El 40 está dedicada a nada en concreto, aunque es la Tilburg Edition, y como juego trae, ahora sí, un plagio del Monkey Academy. Mientras el 41 es el primero de los FD's de software, y es el Almost Real,aunque también hay mucha cosa que leer. Molan, pero traen pocas cosas en inglés, y la verdad es que en holandés imagináte. Ahora, la presentación es buena, y el acabado lo mismo (nunca mejor dicho lo de acabado...), y es variadillo y obsceno ¡esteee!... ameno.

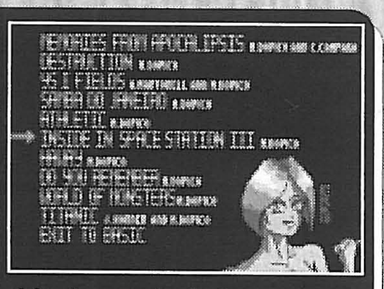


Pues por este número es tó. Hale, a esperar al Ramoni y sus tijeras.





MOONDOP#1



Incre´ble, apoteósico, cre´a que no volver´a a ver algo as´ en mi vida: un disco de músicas para MoonSound, y ¡¡NO!! son maquineras. ¡Ya era hora, hombre!

Ah, s´, los autores... pues los colegas de Moai Tech, con Manuel Dopico al frente del apartado musical (de ah´ el nombre del diskio). Diez músicas de estilos variados que NO tienen como única finalidad machacar el o´do del pobre usuario obsoleto, qué descanso... enhorabuena a los idems. Por cierto, a ver si el #1 significa que habrá más, ¿falen?

LISTSOFT

Listsoft es una utilidad desarrollada por *Pedro Cruz*, que te permitirá mantener una lista de tus programas/ juegos/ disketes/ *.*, clasificados según t´tulo, autor, tipo, fecha y un número de referencia. Es un programa un tanto sencillo (está hecho en BASIC) pero curioso y significativo, uséase que funciona bien y nosta mal.

Por cierto, los que tengais MSX2+ y Turbo-R tendreis que hacer una pequeña modificación para que os funcione: cargad el programa LISTSOFT.BAS y en las l´neas 1840 y 1850 buscad instrucciones tipo PRINT USING «\ \»;algo$. Teneis que cambiar todos los «\» por «&». Y si teneis DOS 2, debeis ejecutar el MAP para evitar que la musiquilla de presentación cuelgue el tinglado. De nada.

Consejo al autor: usa NestorBASIC en futuros programas (ya sé que soy muy pesao, pero es que el NBASIC omola mucho cuando se trata de usar memoria y reproducir musiquillas).

MSX LEGACY



Hallándome yo tan tranquilo en la pasada ru obsoleta de Madris, acercóseme un individuo en apariencia corriente y Morente, que en realidad resultó ser un pobre pedigüeño. Blandiendo un CD empezó a suplicarme: «compremele, compremele, que sólo vale 1000 pelas, y es muy bonito, y tiene muchas cosas, y si no lo vendo no puedo golver a casa...» Suerte que me pilló el d´a generoso, y cog´ y se lo compré.

Pues hete aqu´ que MSX Legacy es un CD recopliatorio que está muy bien. Aparte de los juegos t´picos caparecen en este tipo de CDs (los de Konami, Falcom y Microcabin), también hay idems de compañ´as no tan mismas como Enix, Glodia, Kogado, Bothtec... vamos, muchos; y encima hay un directorio con patches para traducir algunos.

También hay un directorio con emuladores (no sólo para PC, también un par para MSX: ¡ya tienes un spectrum y un ZX81 sin salir de tu MSX!), (mega)ROMs (y hay MUCHAS) con las utilidades correspondientes para ejecutarlas, juegos varios (inclasificados/ables)...

Pero para m´, la mejor sección es la de magazines: ¡¡TODOS los Disk Station habidos y por haber!! ¡Oh, ah, qué empacho de Blaster Burn! Ejem, también hay bastantes MSX-FAN y Pink Sox. Se echan en falta los Peach Up para redondear...

En resumen, omola. Y me consta que el tipo ese pudo volver a casa. Final feliz, pues.

Y's ESPECIAL

Ese es el nombre de este diskio según el scroll de presentación, porque en la etiqueta del idem sólo hay un par de katakanas... en fin, cosas de los otakus.

Releaseado por VAJ Club, hete aqu´ una colección de digis del anime del YS, convenientemente MIFeadas, y unas cuantas adaptaciones FM de las músicas de los Yses mesxesianos. Veinte digis y catorce músicas, nostá mal, y encima me parece recordar que el diskio ese sólo costaba cincuenta duros o algo as´. Curioso y ligeramente significativo.



¿Os suena el nombre de Chief-Gavaman? ¿Y Porgrammer's Affair? A mí tampoco. Pero el caso es que dice que está haciendo un juoco: OSR (One Shot Rising), un arcade táctico (¿eins?) y que podeis coger una beta de aquí:

http://www.myworld. privateweb.at/gavaman/osr.zip

De vuelta al tema de la traducción del Snatcher: Herbert Kloseck ha iniciado un nuevo proyecto, abierto a quien quiera participar, con el fin de traducir al inglés (por fin) este juego. El cuartel general está en:

http://diverse.freepage.de/kloseck/msx

Debido a la falta de tiempo y otros problemillas/ocupaciones personales (uséase, lo mismo que nos pasa a nosotros con el fanzain), Martial Benoit de Abyss tuvo que abandonar la programación del XTAZY, pudiendo ser éste el motivo del retraso en su lanzamiento (¿ans?); pero parece ser que Sunrise encontró otro programador y se sigue con el asunto. Ah, y se rumorea que finalmente el juego podría funcionar en MSX2 a 7MHz...

Pasito a pasito, Cas Cremers continúa con el desarrollo de su Core Dump. Ya es posible bajarse de su página un par de músicas del juego. Recordad:

http://www.stack.nl/~cas/par/

¿Sabíais que el Hydlide va a aparecer para Windows tal que ya? Sí, yo también creía que T&E ya no existía... en fin:

http://www.tes.co.jp/product/hydlide/index.htm

Entre otras muchas cosas, en la página de MSX Brazilian Team hay una base de datos con idems sobre usuarios activos de MSX. También dicen que están preparando un gran evento mesxesiano llamado MSX BRAZIL 2000, ¡uró!, y además esta gente se hace su fanzine: MSX World Magazine. Tal que aquí:

http://www.geocities.com/~msxworld

¿Sabíais que en holanda hay gente lo suficientemente loca (buen rollo) como para hacer un clon del windows 98 para MSX... y encima en BASIC? Si no os lo creeis bajaoslo de la página de Italo Valerio, que lo ha traducido parcialmente al portugués y se entiende ligeramente mejor que el original. Por cierto, que ya hay un par de utilidades para este windows, hechas en NestorBASIC, je je... todo esto tal que en

http://skyscraper.fortunecity.com/klamath/892/

Chaos Assembler es un ensamblador para Windows, diseñado para las calculadoras TI82 y TI83. Parece ser que es un programa muy bonito, rápido, con posibilidad de usar macros y múltiples fuentes con facilidad y rapidez. Pues bien, según un tal TeddyWareZ, el autor de este ensamblador le añadirá extensiones para MSX si hay suficiente demanda. Si estais interesados escribid a twz@iname.com.

¿Quieres conocer la historia de compañías antiguamente obsoletas como Microcabin, Falcom, Compile, o T&E? Entonces Generation MSX es tu jom peich:

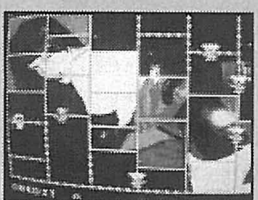
http://www.it-adviesgroep.nl/generation-msx/

También hay bastantes carátulas de juegos mesxesianos.

Y hablando de rumores, marchando una de soporte para FAT16 en el WIOS...

¡Otia, éste es bueno! ¿Nunca os ha pasado que os bajais un fichero PMA con el notescapes o el exploter y os dice «broken header»? En la página de Adriano Camargo teneis un programilla que lo arregla, además de bastantes utilidades curiosas (alguna hasta incluso significativa):

http://www.adrpage.cjb.net



Si fuisteis a la pasada ru de Barcelona tuvisteis que verlos. Z-0, S.T.A.R. (antes Nolan Bushnell) y Madonna MK-II (nombre del grupo: The Hostile Apostles) demostraron que no hay por qué avergonzarse por ser no sólo obsoleto sino además sectario, y por ejemplo Z-0 mostró un original peinado «color= (pelo,7,0,0)».

Pues precisamente Z-0 es la prota de un arcade erótico (¿¿ans??) que está programando MK-II, del cual podeis ver alguna foto aquí mismo si no la hemos defecado al maquetar. Parece ser que hasta incluso habrá versión MSX1... pues que se quiten Pudles Landes, Sirdanes, KPI Boles y demás parafernalia: ¡¡ESTO es lo que yo quiero ver terminado!! X-) También dicen algo de que hicieron un descodificador de Canal+ para MSX, pero que como nadie les hacía caso, pues lo quemaron... en fin, página provisional de esta gente:


www.fut.es/~xrc



Finalizado el driver de FAT16 para MegaSCSI desarrollado al alimón por Don Manolo (Pazos) y Okei, japopaya donde las haya (no soy yo nadie haciendo rimas).

El resultado final es suficientemente satisfactorio si bien deja que desar a los más optimistas que soñamos con tener algún día una única partición en nuestro HD...:

No es posible escribir más allá de 230 MB, lo cual no es en sí una limitación excesiva frente a los 32 MB a los que nos vemos limitados con la fat12.

Por otra parte algunos comandos externos, como podría ser el CONCAT no funcionan, y el comando DIR puede llegar a tardar varios segundos (unos 10) en un MSX2 para mostrar el espacio libre en el disco.

Por otra parte al hacer pruebas con un par de zipketes nos hemos encontrado con directorios que no eran reconocidos.

Nota de Don Pazos: Si la envidia fuese tiña, Nestor estaría calvo.

Nota de Konami Man: Esto no es envidia. ¡Esto es paja! ¡Zzzzoooogro!

Uséase, es una buena solución para leer zipketes/jardisduros que nos preste un amigo pecero, pero no es lo suficientemente práctico como para usarlo regularmente en nuestros diskositivos.

Puedes bajártelo (código fuente incluído) de la página del chicarrón cantábrico, donde también encontrarás la versión FAT16 del reproductor de EVAs (sí, sí, para ver EVAs de más de 32 megas) y pronto puede dejarse caer un nuevo grabador de EVAs para este formato:

www.personales.mundivia.es/mpazos

Albricias y alboroto: ¡el Be Bop Bout ha sido declarado de dominio público por Kikuchi, su autor! Puedes bajártelo de aquí:

http://www.phoenix-c.or.jp/~tomo/

Si prefieres la versión en inglaterresco, traducida por el Traka en persona, hete aquí la:

http://www.bekkoame.ne.jp/i/takatemp/bebop-e.htm

El motivo de dicho regalito a todos los obsoletos mundiales: Sunrise, distribuidor oficial del juego, no ha acoquinado al autor la correspondiente parte contratante por las ventas

del susodicho. Y no es por morosidad congénita, sino por pura desidia, dicen fuentes superiores bien informadas...

¿Recordais el proyecto Phoenix? Se trataba de diseñar lo que debería ser el MSX3 con las sugerencias y aportaciones de todo aquel que quisiera apuntarse al proyecto. Pues bien, la página de soporte de dicho proyecto, residente en Brasil, está siendo actualizada (en la presente noche de la decadencia no aparecen todas las secciones, pero igual cuando leas esto sí están) y parésceme que ya hay bastantes especificaciones especificadas (valga la aquella de siempre). Hazte cargo:

http://www.msxphoenix.cjb.net/

¿Tu NMS 8280 y/o F900 está muerto de asco sin una triste imagen que llevarse al digitalizador? ¿Quieres convertir imágenes PCX a MSX o viceversa pero no tienes ascensor en tu casa? No paasa naaaada, siempre que te pases (valga la incongruencia) por la página üeeep de Hans Otten:

http://www.geocities.com/SiliconValley/Platform/1538/

Una noticia cuando menos inquietante: Dios y el demonio, esto es, Konami y Microsoft, han firmado un acuerdo según el cual cada uno fabricará juegos para las plataformas normalmente utilizadas por el otro. ¿Veremos colgarse el Metal Gear? ¿El buscaminas para PlayesTechon...?

¡Oído al parche, que la feria de Zanvoort se traslada! La cita de este año es en Bussum, concretamente en un algo llamado «social-cultural and educational centre UIT-WIJK, Dr. Schaepmanlaan10». Y además parece ser que este año se va a prolongar más allá de lo habitual, convirtiéndose en un Maratón MSX que dirará 24 horas. Anda que no tiene que molar... más more aquí:

http://msxmarathon.cjb.net

¡Músicas de Wolf! ¡¡Músicas de Wolf en la página de Marcel Delorme!!

http://www.proshop.nl/harlingen/nwo.html

Agarraos que esto es mu fuerte. Enresulta que Kuniji Ikeda, que publica el e-zine MSX Print, y otros obsoletos japoneses han estado enseñándole a Kahuhiko Nishi, un mesxesiano algo descolgado, los últimos desarrollos para MSX: que si GFX9000, que si MoonSound, que si SCSIs, que si NestorBASIC... (huy esas cadenas...)

La cosa no tendría mayor importancia (seguro que todos habreis visto en situación similar alguna vez) si no fuera porque el tal Nishi es ni más ni menos que un pez gordo de ASCII. Y resulta que le ha gustado lo que ha visto y hay un nuevo MSX medio proyectado, que no termina de fabricarse (y seguramente nunca se fabricará, porque el resto de payos de ASCII piensan que un nuevo MSX no se vendería mucho hoy en día, y probablemente tienen razón), y cuyas caracteriscas parece que serían algo así:

- **CPU: Z80 Compatible 100Mhz**
- **VDP:V9958 acelerado x4 respecto al actual**
- **Sonido: PSG, FM y PCM. El PCM es compatible con el sistema +PCM de Frontline (¿ans?)**
- **Memoria principal: 4MB, pudiendo la nueva BIOS manejar 4MB en un slot**
- **Memoria de video: 1MB**
- **Memoria PCM: 4MB**
- **Soft: MSX-DOS, MSX-BASIC expandido**

Como veis no parece nada muy espectacular, pero la realidad es que para que un nuevo MSX fuera factible comercialmente ha de ser muy barato (se habla incluso de 20000 yens) y no intentar compatir con los PCs ni con las consolas. Yo (KMan) pienso que sólo por el aumento de velocidad y un hipotético nuevo DOS ya vale la pena.

Como he dicho antes es difícil que este MSX2++ o como se llame llegue a ser fabricado, pero el hecho de tener a gente de ASCII intersada siempre es bueno: de momento, ASCII ha aportado una generosa cantidad (se rumorea sobre medio kilito de yenes) para subvencionar el MSX DEN-YU LAND, uséase el próximo encuentro de usuarios obsoletos en Tokio, el 22 y 23 de agosto (esta feria es la sustituta de la MSX Festa); y se está hablando (sin éxito por ahora) de publicar las fuentes del DOS 2. Hmmmm, demasiado bonito...

Kunichi Ikeda e-vive tal que en XUM92257@biglobe.ne.jp*. Es una persona muy ocupada, así que paciencia si no responde.*

UZIX

Y ahora toca hablar de uno de los dos grandes mitos de este final de siglo obsoleto: un UNIX para MSX (el otro es internet para MSX, y seguirá siéndolo hasta que según qué Trunks lo termine, ejem...)

Inaros que existe un UNIX muy bonito para maquinitas ni mucho menos obsoletas, desarrollado por AT&T. Inaros que un tal Douglas Braun coge la versión 7 y la adapta a Z80, llamando al invento UZI. Ahora inaros que Archi Schekochikhin y Adriano Rodrigues da Cunha van y lo adaptan a MSX, llamando al resultome UZIX. Pues sí, habeis inado bien.

En efecto, aquí tenemos la primera (que yo sepa) realización de un UNIX para MSX, en versión muy beta todavía, eso sí. Según dicen, UZIX implementa todo el sistema de E/S, directorios, sistemas de ficheros montables, usuarios y grupos, tuberías, y demás parafernalia. Y, por supuesto, multitarea: el número de procesos simultáneos soportados depende de la memoria disponible, siendo el máximo 31 (para lo cual se requiere 1M). Vaya, un UNIX lo suficientemente bien implementado para que el intérprete de comandos Bourne Shell funcione de granos.

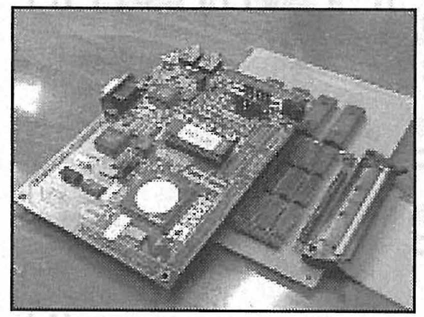
Los requerimientos son bastante normalitos: un MSX2 con 128K basta para que UZIX funcione. Lo más curioso es que los autores insisten en que no habrá versión para MSX1, cosa que aquí seguramente se habría dado por sobreentendida pero que parece que allá por tierras brasilescas hay que dejarlo claro... en fin...

Junto con la beta está disponible wl código fuente del kernel y de unas cuantas utilidades básicas, todo ello escrito en C, y compilable con cualquier idemador C compatible ANSI. No hay entorno gráfico ni lo habrá en un futuro próximo, y la última versión disponible (0.1.2), a pesar de tener muchos fallos y de colgarse con relativa facilidad, parece que ya viene bastante completita; al menos el intérprete de comandos funciona, se pueden crear y eliminar procesos, crear usuarios y grupos, y demás parafernalia básica. Nostamal para ser una beta tan beta.

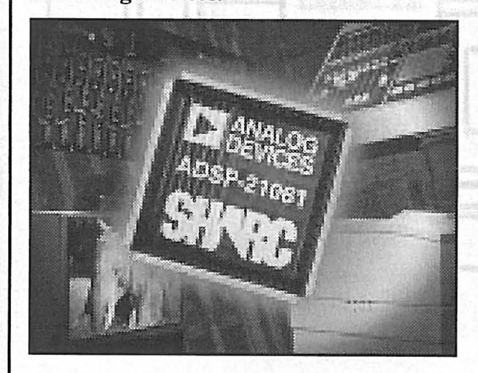
Si estás interesado, puedes bajarte la beta y las fuentes de aquí:

Por cierto, un par de últimas advertencias: UZIX NO es LINUX, y no está abierto a ideas delirantes (lo dicen los autores)...

Si pensábais que los de *ESE Artists Factory* se habían quedado a gusto después de hacernos babear a todos (a los que no lo teneis por envidia, y a los que lo tenemos, por el cambio tan radical que ha supuesto en nuestra obsoleta existencia) con un algo tan revolucionario como el *MegaSCSI*, esperad a ver su último invento, que también promete dar mucho que hablar. Obsoletas y obsoletos, con ustedes, ***ESE-DSP System***.

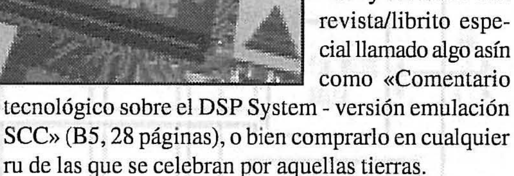


Básicamente, se trata de un DSP con los rodeamientos (toma palabro) circuitísticos (pos anda que éste...) adecuados para conectarlo a cualquier MSX. Un DSP, por cierto, es un *Procesador de Señal Digital*; es decir, un procesador normal y corriente, pero especializado en el tratamiento de señal digital(izada). Tiene su propio lenguaje ensamblador así como puertos de entrada/salida y demás parafernalia. Concretamente, el *ESE-DSP System* usa la familia ADSP-2106x de **Analog Devices**.



ESE-DSP System

¿Y qué se puede hacer con esto? Pues aunque suene a broma, con los adecuados drivers este invento podrá emular casi cualquier hard aparecido para MSX. Es decir, una vez conectado a un slot y cargados los drivers, tendrás un MSX con *PSG* (otro), SCC (unos cuantos), *MSX-MUSIC, MSX-AUDIO, MoonSound, V9958, GFX9000* y tanta memoria mapeada como quieras. Y todo a la vez. ¡No me estoy cachondeando! En la página de ESE lo dice bien claro (bueeeno... no tan claro, incluso si sabes japonés...) Como prueba y medio en broma han «creado» un PSG de 300 canales, con salida directa del DSP y por tanto de muy alta calidad.



Pero eso no es todo: ya puestos, también dispondremos de descompresión de *JPEG* y *MPEG*, e incluso me ha parecido leer por ahí algo de 3D. En la parte técnica, explican que el sistema DSP tendrá dos partes principales: emulación del bus de cartuchos del MSX, de forma que al recibir una señal de E/S desde el MSX, el DSP decidirá qué cartucho ha de emular; y un «host interface» (uséase, algo así como un modo «ahora yo mando») mediante el cual el propio DSP tomará el control y accederá directamente a la memoria del MSX mediante DMA.

Estareis de acuerdo conmigo en que todo esto se puede resumir en un par de palabras: ¡¡LA REHOSTIA!! En cuanto al estado de la situación (¿o la situación del estado? Esto era un chiste de Mafalda...), las noticias se filtran con cuentagotas: lo único que puedo deciros es que las primeras noticias las recibimos hace ya casi un año, que aún están en pruebas y que por ahora han conseguido emular el PSG y el SCC, y estaban enfrascados con el OPL4.

Si tienes la suerte de ser japonés lo tienes mucho más fácil: sólo tienes que enviar 500 yenes a ESE y recibirás una revista/librito especial llamado algo asín como «Comentario tecnológico sobre el DSP System - versión emulación SCC» (B5, 28 páginas), o bien comprarlo en cualquier ru de las que se celebran por aquellas tierras.

Direcciones de interés:

http://www.chiba-net.or.jp/~nf ban/gigamix/ese/esedsp.html

Si usas Netscape, simplemente

http2//ese.msx

http://www.analog.com/SHARC/attack/

Taro Kashiwazaki: <taro_k@yk.rim.or.jp>

Greetingamientos: a *Kyoko* y *Chiho* por traducirme la página de ESE. Parece ser que esta gente usa unos kanjis que te andurrias, y no es nada fácil traducir esta página incluso siendo japopayo/a. Un beso a la una, y a la otra no, porque la una se pone celosa.

Konami Man

Reverberancia

¡Apoteósico! ¡Increible! ¡Por fin!

Sí! Aquí concluyen cinco años de historia mesxesiana: cinco años en los que nunca me habia perado a pensar lo que pondría en la conclusión de este número...

"Hola, ¿puedo ser amigo vuestro?" ¿Os acordais?, así empezaba hace cinco años el ***SD***#1, un proyecto casi personal de Ramón Serna, movido más por el entusiasmo y la amistad general que por su saber hacer. Aquello fue el germen, la semilla, que dio lugar a una nueva forma.

Puto Mato y Puto Ramoni. Ello, aquí el KMan, ya despierto (que sólo he dormitado escasos minutos). Como ya habreis podido dilucidar, esta concluctancia versará sobre temas nostálgico-documentales al uso acerca del quinto aniversario de este vuestro secta-fanzine favorito (¿hay más?). Y hete aquí que a moiself (el único por otra parte que parece dispuesto a teclear algunas 20 horas después del inicio de la noche de la decadencia) se me había esparcido componer algo asín como una especie de cronología chorra sobre la evolución de nuestras personas en paralelo con la propia del fanzine, que dudo que le interese a alguien pero rellena bastante.

Como ya sabreis algunos/as, estos vuestros sectarios favoritos, aún en su época de imberbes púberes (y el futuro capitán, que era un ninio) ya realizó un intento de fanzain, llamado Club Mesxes, alcanzando la friolera de tres números. Esto fue nel 92. Y asín llegamos a...

1994: Quizá por inspiración mística/divina, el Ramoni decide que hemos de dedicar nuestras vidas al hacimiento de un fanzine. Dado que será de pequeño tamaño para su más fácil manipulancia, el nombre del invento será ***SD MESXES***. Le decimos al Ramoni que sí que le oimos, a lo cual el Ramoni responde "pos ahora vais a ver, lloraré y haré un fanzinne ke os vais a kagar". En efecto asín lo hizo, íntegramente con su 8280 y su impresora de un par de agujas. El resultado final, ***SD MESXES***#1 fechado en agosto de 1994, nos anima a los demás y decidimos hacernos más cargo pal siguiente numeramen. Cabe destacar el depurado estilo literario de los primeros números (qué desgraciaitos que éramos...)

Paralelamente, lo presento el fantabuloso NestorDisk#1, poco vendido debido seguramente a una fallida estrategia comercial. En fin...

- ¡Oye!, ¡vamos a hacer un fanzine!
- ¡¿Con fotos y todo?!
- ¡Hala! ¡está loco! ¡está loco!
- ¿Y con letras?
- Bueno, eso....

1995: ¡Apoteósico año! ***SD***#2 en enero, donde aparece por primera vez la sección Secta Mesexe ("Aviso, esto es una sección llena de tonterías. Si no os gusta, por favor, no la leais en el próximo número"). El Saver empieza a perfilarse como maquetador oficial, y yo como escritor de artículos de ensamblador interminables y músico maravilloso. El ***SD***#3, de abril, representa una revolución técnica al haber sido imprimicionado con las impresoras laser del centro de estudios del Ramoni & el Saver. No veas qué cambio, paaayo... El ***SD***#4 (debuta el VDPBlaster) y el ***SD***#5 (campotraviesa total con intento arruinativo de portada en color incluido) confirman que realmente es (¿era?) posible releasear cuatro números al año. Snif...

Ademore lo, KMan, me compro un expansor de slots made in Padial (que quemo al poco tiempo), un interfaz de jardisduro BERT (32K/seg, ¡haaalaaa!), ídem de 800 megas, el Twingo (bueno, no, pero como si), y vienen a visitarnos los jolandescos de Abyss. Nostá mal la mente. El Ramoni encarga un munsaun y, creyendo que lo va a recibir en un ipsofacto, me vende su music module, ¡JUA, JUA, JUA! Pobre... este año el Mato empezó a practicar.

-...¿has visto? ¡Si ponemos la foto al revés parece que está llorando!

- ¡Juaa! ¡Juaa! ¡Y le ponemos este dibujo que he hecho en el autobús...!

- ¡La fureeeeella!

1996: El ***SD***#6, de febrero, inaugura la época de la maquetación en el taller del Saver, así como la primera noche de la decadencia. Seguimos maquetando a mano pero ya nos hacemos algo más de cargo con los títulos y otras mariconadas diversas, como fotos en las firmas de los artículos; además este número incluía dos calendarios. En julio, ***SD***#7 presenta las primeras páginas con fondos, realizadas con la técnica más avanzada: primero maquetábamos los textos, y luego metíamos la página resultante en la impresora para la idemación del fondo (aaaños). Este número fue maquetado en la cochera del Saver, y fue releaseado junto con la más more mega superproducción de soft obsoleto: Disk I/O error, el#1 (¡uró!).

En noviembre, el ***SD***#8 marcaba un hito en la historia de este fanzainn, pues fue el primero en ser maquetado con PageMaker (el 5.0), después de lograr convencer al Saver de que instalara el susodicho pograma en el ordenador de su padre ("Ej que, ¿qué pasa si tiene un virus?"). Pero finalmente el windows hizo honor a su reputación, empezó a dar poblemas la impreso de chorro del Saver, y en vez de hacer tropocientas copias con la misma como estaba previsto, pues sólo pudimos hacer una, y el resto... pues fotocopias. Ya le vale a quien corresponda.

Eventos sociales de este año: El Ramoni recibe por fin su munsaun, lo adquiero un MegaSCSI en agosto y una ZIP en diciembre, y el Saver & lo visitamos (casi mejor asaltamos) un barco de estudiantes japopayos que vino acontecer a Majorca. Ya nos vale, supongo. lo adquiero un PC en navidás (perdoncio).

- ¡Cachondeo! ¡Cachondeo!

-¡Hale! ¡Hale!

-¡Y esto¡ ¿Lo ponemos?

-¡Sí hombre! ¡Cachondeo! ¡Cachondeo!

-¡Hale! ¡Hale!

1997: febrero: "Otia, pero si el Nestor tiene vacaciones en febrero... ¡pues nada, nada, que maquete el **SD**#9!" ¡¡Zooooogros!! ¡¡Puttos!! En fin, que este número tuvo su historia. Maquetado con el PageMaker 6.0, tuvimos la ocurrencia de llevarlo a imprimir a una imprenta/kiosko/ordenadorería/*.* denfrente de ca'n Ramoni, donde casulamente trabajabal Marce... cuyo jefe enresulta que finalmente pretendió cobrarnos más (mucho más) de lo inicialmente estipulado, y encima hubo algunos poblemas con el segundo intento de portada a color. Total que hallábamosnos tirados con media tirada (valga la esa). Suertudamente, me enremiembré de CPET, la imprenta de mi universidez en Barcelona, donde nos facieron la segunda tirada sin poblemas y a buen precio: esta es la razón de que haya dos versiones del **SD**#9, la inicial a 1200 dpi y la segunda a 600 dpi... en fin, que desde entonces nos imprimen todos los fanzinnes en CPET. Por cierto, que con el **SD**#9 el Saver inicia una por ahora inconclusa etapa de portadas dedicadas a payas cibernéticas.

El SD#10, de noviembre, fue el primero en el que no hubo ninguna página con fondo blanco; empiezan las afotos torcidas, la maquetación vanguardista, los títulos gansos y la secta se generaliza. Aparece en escena el Hombre Cualesquiera. Marce y Juanjo empiezan a colaborar en el fanzain, el primero con la página güep y el segundo con articulillos de fractales. Lancharro, Pazoses y Periscop ya sehacen cargo a pleno desempeño.

Por lo demás, empiezan a aparecer japonesas en la secta (sin contar las tropecientas con las que se escribe el Saver): primero Kyoko virtualmente, un poco más tarde Ai en tiempo real. Esta última acabará sectarizándose bastante satisfactoriamente. Y el evento del siglo: en diciembre Kyoko encuentra un Turob-R tirao de precio allá en Nijón, maquinita que por supuesto me agencio en un ipsofacto. También encuentra un Panasonic 2+ que generosamente cedo al Ramoni. Tecleo el MSX2 Technical Handbook (pa matao yo).

-¡Cachondeo! ¡Cachondeo!

-Sí, pero menos...

-También es verdad...

1998: ¿Quién decía que lo que no puede ser es imposible? Namás comenzar el año entra en escena Chiho, la flamante práctica japopaya del Saver. No sé si os habreis dado cuenta, pero es precisamente ella la que protagoniza la portada del **SD**#11, de febrero... este número es una exageración: ná menos que 96 páginas. Mola un eón y está bastante surtido, pero a partir de aquí empieza a invadirnos una exagerada baganzia perezosa, que unida a la intensificación de nuestras obligancias escolares, hace que el tiempo entre fanzines se alargue máaaas y máaaas... (eso sin contar que ahora el Saver sólo vive pa ir a Japón).

El SD#12, de noviembre, fue una especie de **SD**#5 revival: campotraviesa extremo. El resultado: un número correcto pero algo cojo, faltan secciones, el VDPBlaster da pena... si bien es cierto que se incluyen dos panfletos subversivos (uno de ellos semiilegal). Tras este número, el Ramoni presenta su dimisión como capitán (claro, que se lo ha creído). Ramón Ribas reconoce públicamente su condición de MdA. Pazoses & Periscop visitan esta paradisíaca isla, y filmamos la gran superproducción "Ninja Malo vs Malo muy Malo", de grán exito en las ningunas partes en que ha sido visualizada.

Durante medio año, el puto Saver es el ser más odiado del planeta (no le perdono que él tenga japopaya propia & lo no). Esta situación cambia cuando Kyoko me visita en agosto y se convierte en mi propia práctica propiamente dicha; más o menos por la misma fecha me compro un MoonSound., y algo antes, una ampliación de 4 megas de Padial. La secta sufre una profunda modernización: Saver, Ramoni y Mato adquieren sendos MegaSCSIs con sus correspondientes algos al uso. Empezamos a usar también el PC del Ramonp (padre) para maquetancias ocasionales, con la ventaja del escáner y el digitalizadero incorporados.

-¿Le hacemos o no?

-No sé... sí... podríamos...

-...

-¿Sí?...

1999: Se nota que el Ramoni ya es un homo, y es que el bueno de Takamichi le consigue un Turbo-R GT, al igual que al Lancharro (a éste un ST); yo me agencio un expansor brasileño (de Ciel) y el ordenador de Ramonp pasa a ser de Ramoni, lo cual facilita el proceso de maquetancia (además los CDs regrabables y los zipketes rulan). Lerma se viene a vivir a Mallorca, Pazoses repite la visita veraniega (Periscop trabaja demasiado), visita que es correspondida con una idem del Mato & el Ramoni a tierras santandereñas; Shan da señales de vida (lleva un tiempo viviendo en Mallorca), y...

En cuanto al fanzinne, llenos de vergüenza y oprobio hemos de decir que el primer número del 99 será este #13 que tienes entre manos. La verdad es que ya nos va a ser imposible recuperar el ritmo de cuatro números por año, pero tampoco querenos llegar a hacer sólo uno. Prometemos intentar hacernos más cargo dentro de la medida de nuestras posibilidades.

-El futuro... es como un SCSI discontinuo pintado en un MSX.

-Ya, ¿pero a quién le compensa?

-Yo no he sido.

2000: Se acabaron los problemas, pues como todo el mundo sabe el mundo se acabará en el 2000. ¿O es que no habeis oido hablar del Windows 2000?

Cedo la palabra al Ramoni, ke lo ya estoy física y mentalmente escaso de recursos...

Snif... que emoción... cuanta historia... dentro de poco harán documentales de sobremesa sobre el **SD MESXES** y sus costumbres reproductivas.

A decir verdad no creo que aquello que hace cinco años empecé con el **SD**#1 mantenga mucha más relación que el nombre con lo que hoy en día representa. De no ser por el giro radical en el estilo que hemos desarrollado a lo largo del tiempo no habríamos llegado a sacar este **SD**#13, pero en fin, para bien o para mal aquí estamos, aunque más bien tarde que pronto...

Espero que los que hayais compartido estos cinco años de **SD** con nosotros (huy! que pomo!) os lo hayais pasado benne, al igual que (en la mayoria del tiempo) nosotros.

Hasta incluso!

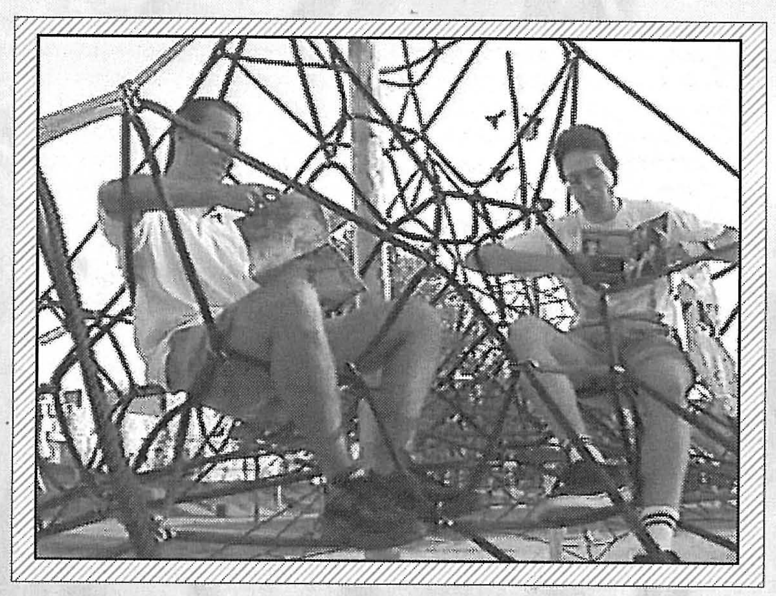
... CONTINUARÁ

Club MESXES

Recuerda

Club MESXES

está en la Red



http://mesxes.msx.tni.nl 

¡Los famosos opinan!



Caballero Lerma

«A estos lo que les hace falta es una buena mili. ¡Cagon san peo!»



Ai Kitayama

«Los cabrones del MSX están todos como putas cabras. ¡Espero no acabar como ellos!»



La hermana del Ramoni

Si la veis, habladle bien del Mato.



El Puto

«Que sí, que mola un güebo, ¡pero dejad de comerme la oreja!»

SUBVERSIVO

Os aseguramos que este es el último baile de nombres con la sección Secta Mesexe/New Secta Mesxe/Classic Secta Mesexe/...

¡Decálogo al uso del perfecto PCero!

A continuación expongo unas sencillas reglas obtenidas tras largos años de observación que pueden ayudar a todo aquel que se proponga el convertirse en un auténtico PCero:

- Debes evitar referirte a tu ordenador como PC, por que esto ya es un anacronismo, en su lugar llámalo Internet, Pentium, Windows, o simplemente multimedia.

- A poco podrás aspirar con tu multimedia si no tienes en él los mejores dispositivos que ofrezca el mercado, sea cual sea su precio y características. Normalmente más es mejor.

- Te equivocas si piensas que los pentiums de venta en las grandes superficies son la mejor opción, ya que, aunque se trata de modelos de primeras marcas sólo tú eres capaz de saber que es realmente lo mejor.

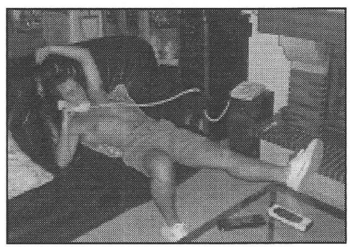
- Hazte amigo cuanto antes de alguien que trabaje en una tienda de informática cañera y enrollada, a quien darás el coñazo siempre que puedas. Este punto es condición sine qua non para seguir.

- Cuando empieces a relacionarte con los amigos de internet es preciso que dejes siempre claro que la mejor elección de componentes para un multimedia es la que tú has hecho, y que por ello tu ordenador es lo mejor que se puede encontrar. En caso de encontrar alguna resistencia por parte de alguien deberás imponer tus ideas elevando notablemente la voz y realizando grandes gestos de indignación.

- Si tu acceso a internet se muestra más lento de lo que te gustaría debes cambiar enseguida tu pentium y CD ROM por los últimos modelos que hayan salido. Aunque sólo cambie el led del CD ROM te garantizo resultados sorprendentes.

- Este último suceso suele darse precisamente al saber que han salido al mercado nuevos modelos de pentiums y CD ROM. Es entonces cuando realmente te das cuenta de lo lento que es tu internet.

- Es posible que alguien te diga que eso no es así, aludiendo a ignotos conocimientos técnicos. Inmediatamente debes mostrarte contrario a ello, y si es necesario sonríe como si le sacaras de un error al tiempo que le explicas que tú te has enterado de los últimos avances que avalan tu decisión. No importa si esto es mentira, la otra persona no tiene por que conocer estos detalles.



PCero al uso.

- Si en una charla con tus amigos se junta alguien que haya escuchado vuestra conversación y se mete en ella mostrando unos conocimientos superiores a los tuyos debes intentar ridiculizarle por todos los medios, incluyendo mentir como un bellaco y soltar estupideces a mansalva. Este tipo de sujetos suelen ser especialmente cargantes.

- Llegará un momento en que conocerás (en clase, en el trabajo...) a un tío aficionado a algún modelo no pentium de ordenador, normalmente un modelo ya anticuado y obsoleto, que ni siquiera es un PC. Hay que saber tratar a esta gente.

- Normalmente parecen personas felices con su elección lo cual es falso. Es necesario que les adviertas de su error siempre que puedas. Lo mejor es explicarle la capacidad de tu máquina o de cualquier otro multimedia moderno.

- Esto no suele dar resultado, así que puedes recurrir a ridiculizarle constantemente delante de la gente que haya en ese momento alrededor (en el descanso, entre clases...). Como normalmente los que escuchan suelen ser profanos en la materia alude continuamente a la diferencia entre las características técnicas de su cacharro y las de tu pentim. Ríete de él abiertamente, incluso.

- Es interesante cuando replican diciendo que ellos tienen nosequé chip de música. Ridiculízale inmediatamente con sus "musiquillas" como si de un niño pequeño se tratara. Recuerda que tú tienes Soun Bran Van Baster, ¿qué puede tener él?

- En alguna ocasión puede ser que el tío este te cuente que él programa a nivel de máquina en ensalvador o algo así. Inmediatamente interrúmpele para dejar claro (en voz alta y como si te molestara) que tú también sabes programar el video de casa y no lo vas diciendo por ahí. Esto debería bastar para que ese imbécil se callara.

- Lo último es que te venga con el cuento de que ha conseguido con su aparato descubrir pantallas secretas de un juego de Play Station ¡en CD ROM! (verídico), lo que naturalmente es imposible. Olvida cuanto antes todas estas gilipolleces y a ese subnormal.

- Para olvidar este triste episodio de tu vida sigue con más fervor con tu multimedia o internet. Puedes empezar a "traficar" con programas entre tus amigos. Ya que tu equipo es el mejor (indefectiblemente) debes estar preparado para este tráfico, ya sea a nivel de sacar copias como sea o a la hora de conseguir cualquier tipo de programa (las imágenes pornográficas es lo más rentable). No dudes en cobrar un buen pellizco por un programa a quien sea, incluso a tus amigos. Los favores para las mujeres, y vender, hasta a tu madre.

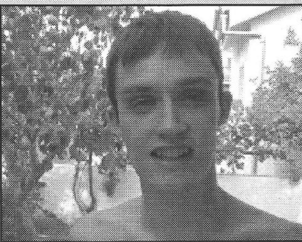
- No suele pasar, pero puede que atravieses una pequeña crisis, que notarás cuando vayas cada tres o cuatro meses a gastarte cincuenta o sesenta mil pesetas en el material más avanzado para tu pentium. Cuando esto pase no desesperes y convéncete a tí mismo: eres feliz, eres feliz....

- Si lamentablemente todo esto no funciona no te preocupes. Por desgracia la gente como tú abunda, y siempre podrás pasarte al gremio de los choricillos en moto a escape libre con luces de colores y sin casco, o el de los niñatos en Chólomóvil 16 valves con ocho altavoces de 500 Watts y gorra cañera haciendo trompos las noches de los fines de semana por las rotondas, delante de los coches que esperan admirando tus dotes para la gilipollez suprema. Tranquilo, las reglas son las mismas que las arriba descritas, por lo que triunfarás igualmente.

Testimonio real.

Queridos amigos, bienvenidos a esta su sección de lo paranormal y lo extraño. Si en el pasado número pudimos disfrutar del testimonio real de una persona que logró sobrevivir al enviciamiento de los PCs (aunque últimos hechos parecen indicar que ha recaído con más fuerza todavía), en esta ocasión no vamos a tener menos concepto, ya que según rumores llegados de la Isla de Palma de Mallorca existe un ser mesxesiano que posee cinco MSX2 completamente operativos pero en cambio no dispone de ningún Turbo-R.

De ser cierto no cabe duda de que nos encontramos ante un ser antinatura por no decir de sexualidad equívoca. Por lo que se ve, el que todavía no se haya modernizado no obedece a motivos económicos ya que recientemente adquirió una videocámara, ni tampoco a que no se encuentren Turbo-Rs, puesto que ha visto como varios amigos sí conseguían el tan codiciado aparato, así que ya me dirán. Al parecer el interfecto sí dispone por lo menos de un interfaz SCSI, y cuando se le intenta convencer de que se adapte a los nuevos tiempos responde que el sólo quiere que se aparten y que no le tapen el Sol. ¡Señores: qué imagen! Huelga decir que este tipo de posturas es totalmente aberrante por tanto en cuanto no logran la felicidad. Discutir el hecho no propiciaría si no que quedase desvirtuado el concepto, y esto hay que lograr evitarlo con el objetivo de conseguir eludirlo.



Pobre capullo...

No quiero que se me tome por un pedante, pero el celebrar las imprudencias ha de ser indefectiblemente consecuente con lo dicho anteriormente, no por el hecho en sí mismo, si no por alguna que otra onomatopeya al uso. Y por que soy liberal y no objeto nada al respective, pero bien podría citar aquello de "¡TPPAT hombre!" sin menoscabo para que por decir lo uno se me niegue lo otro. Es por ello que queda completamente desvinculado de legitimidad moral que es para lo que fue elegido, por lo que es lícito que nos preguntemos a quien favorece el juego antidemocrático, que es, en definitiva, la causa de que fuera concebido al anonimato.

Pero eso lo decidirán ustedes. Yo mientras les espero aquí, para contarles en profundidad las cosas que pasan, a cualesquieras como usted.

diálogo de percebes

- Buenos días.
- Buenas tardes.
- Le traigo estas dos pizzas.
- ¿Qué son?
- Una cuatro estaciones y creo que una bolognesa.
- No, que qué son.
- Dos pizzas... ¿no?
- ...¡Que cuánto es!
- ¡Ah!, caramba amigo, haber empezado por ahí.
- Por ahí he empezado.
- Sí pero es que la violencia no va conmigo.
- Eso es por que nunca ha estado en una ru de Basuralona.
- A lo mejor es que no tengo suficiente dinero.
- Entonces haga un juego y véndalo.
- ¡Sí hombre! Para que luego por la noche me arreen un sopapo.
- ¿Ve?, eso es violencia.
- Cierto. Tendría que ir a alguna Ru de esas...
- Además podría hacer unas gestiones en Barcelona.
- Pero eso sería si quisiera un disco duro SCSI.
- ¿De cuánto lo quiere?... ¿Wide SCSI?, ¿Ultra SCSI?, ¿Algo SCSI?
- No, es que...
- ¿Le ha costado el interfaz más de cincuenta mil pesetas?... Si quiere le hago unas gestiones en Barcelona...
- Pero, ¿no tenía que hacérmelas yo?
- No creo que sea esquipassa.
- ¡Bhal, un amigo de Valencia me conseguirá un jardis.
- ¡Es un escándalo!
- Ya me desharé de él.
- ¿Con violencia?
- ¡Sí hombre!, para dar extras estoy yo.
- Hagamos un SD extra 134 páginas.
- ¿Está loco? ¡Llevaría un retraso de 89 meses!
- Y encima luego nos ignorarían.
- ¡Autovermietung!
- Bueno, eso no era necesario.
- Es neo mallorquín.
- No olvide que si es ad hoc sirve igualmente.
- Pero el líder de la sociedad no lo toleraría.
- Pero la cuestión es el concepto.
- ¿Por eso no quiere llamar al Norte?
- Por eso y para que no me lo reproche toda la vida.
- ¿Quién?
- El option, naturalmente.
- ¿Es ese el de la violencia?
- No, el option es un ser mitológico.
- ¿Y a qué se dedica?
- Hace gestiones en Barcelona, como por ejemplo evitar que el HNéstor se pierda.
- De momento se pierde visitar el Norte.
- ¿El Norte de la isla?
- No hombre, allí sólo hay una cosa que llaman Can Pipeta.
- Y con ese nombre de pelagatos, ¿a qué aspira?
- Anda que no mola. Imagínese que se encuentra la mejor.
- La jefa, la jefa...
- Hasta puede que encuentre el chicharro gordo.
- Lo dudo, pero en su lugar ha venido el caballero.
- ¡Qué cachondo!
- Se dedica a la violencia profesional, pero contenida para los malos.
- Yo sé de uno del Norte.
- Del Norte del país, supongo.
- No hombre, del Norte de Can Pipeta.
- ¡Qué pambolis que hacen!
- Y hablando de pambolis, ¿qué hay de las pizzas?
- Pues ya ve, una cuatro estaciones y una bolognesa, o algo.
- ¿No hay extra?
- Pero le llegará con retraso.
- Más tarda en llegar un Mega SCSI.
- Es que hay pa matarlo al japonés.
- Pues nada, traiga las pizzas.
- ¡Si las tiene usted!
- ¡Es verdad!, se me ha vuelto a ir la olla.
- Tranquilo, esto le pasa a un hombre cualesquiera.
- Sí, pero seguro que su olla no es de acero inoxidable.
- Pero no me cambie de tema...
- ¿Oiga? ¿Por qué se cree que aparece usted en el diálogo de percebes?
- Algún día me harán una entrevista falsa... mientras venga esa pizza de crema.
- Tenga también este disco duro ex-Ramones.
- ¡Es un escándalo!
- ¡Tooooonto!
- Hasta incluso.

¿Qué piensas del plagio de esta sección que hay en la antiportada?



Trunks

Es importante.



Diego Millán.

Es conocido.



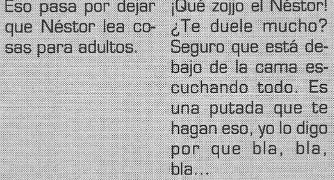
Ramones

¿Es posible?



Option

Y tú, ¿de quién eres?



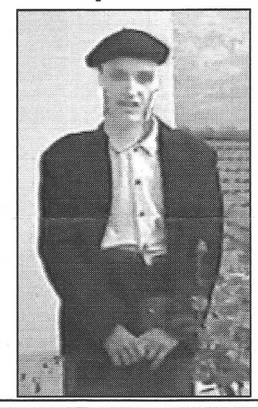
Trunks: Hombre, no había caído en ello, pero ya ves. Lo que tienes que hacer es registrarte a tí mismo.

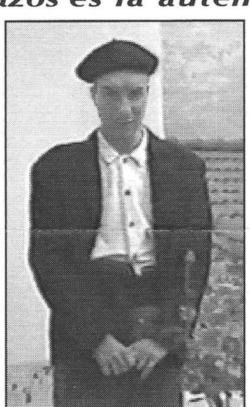
Diego Millán: Eso pasa por dejar que Néstor lea cosas para adultos.

Ramones: ¡Qué zojjo el Néstor! ¿Te duele mucho? Seguro que está debajo de la cama escuchando todo. Es una putada que te hagan eso, yo lo digo por que bla, bla, bla...

Option: No sé, yo tengo un MSX, ¡un MSX es un MSX1! ¡¿no?! ¿Qué hago yo aquí? ¿Para qué he venido?

¿Sabrías decir cuál de estas dos fotos hechas en el pueblo del Pazos es la auténtica?





"¡Aaaaargh! ¡No recordaba que aquí he situado la TPA de los sprites al uso!" ¿Quién no se ha encontrado miles de veces con este problema al programar una base de datos? ¿O quizá confundir la tabla de atributos de interrupciones con los ganchos de la pila en modo Z80? Yo estoy cansado de ver como algunas personas superan casi sin esfuerzo estos obstáculos mientras otras deben luchar contra ellos, casi siempre con resutados nefastos. Si es Vd. uno de estos últimos le interesará saber que pongo a su disposición de forma total la solución que esperaba: El NéstorMétodo. El NéstorMétodo es un conjunto de rutinas residentes mediante TSR's que trabajan con llamadas al operador y ocasionales POKE's y USR con matrices n-dimensionales. Todo esto permite una fácil interconexión fractalizada en tiempo real entre las distintas partes de un programa y los gestores de memoria subyugada. Estas sensacionales ventajas ya las disfruta alguna gente:

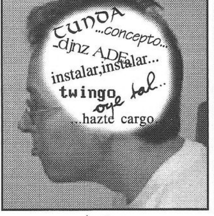
- "*Descubrí muchas disgregaciones que ni siquiera imaginaba: ¡gracias NéstortMétodo!*" C. E. Huesca.
- "*¡Lo vas a flipar! ¡Ya estaba cansado de tantas pajas!*" M. P., El Norte.
- "*¡Ostia puta! Mira, yo no obtengo beneficio, pero es por el sistema*" MdA, Barcelona.
- "*¡Si lo instalas en H.D. es un escándalo!*" S., D'Oli Clar.
- "*No sirve para nada. Es una porquería por que no responde a los cánones*" D. Z., Pucela.
- "*Autovermietung! Das Nationalgericht Pa amb Oli schmeckt erst richtig mit mallorquinischem Olivenöl*" Pep Antoni, Mallorca.

Por su propio bien no espere más, y consiga cuanto antes esta maravilla que ha de hacer de Vd. aquello a lo que siempre aspiró. Si le digo que no le supondrá coste alguno Vd. lógicamente recelará de mí, pero sepa que disfruta de mi Garantía Total:

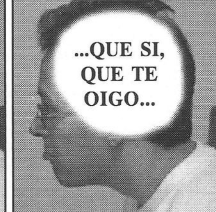
- garantía de compatibilidad del formato.
- a tomar por culo.

¡Llame ahora y consiga El NéstorMétodo junto con toda la información técnica que le ayudarán a sacar el máximo provecho de sus futuras aplicaciones!

Además recibirá de regalo el libro "TPPAT a tí mismo en 10 días".



Antes.



Después.